

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
ESCUELA DE POSGRADO



**UNA COMUNIDAD DE APRENDIZAJE VIRTUAL Y
COLABORATIVA PARA EGRESADOS DE DISEÑO
INDUSTRIAL DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA**

**Tesis para optar el grado de Magíster en Integración e Innovación
Educativa de las Tecnologías de la Información y Comunicación presentada
por:**

MILAGROS DIEZ CANSECO CASTRO DE STEFFEN

Miembros del Jurado

Mag. María Guadalupe Suárez Díaz (Asesora)

Mag. Roxana del Valle Ballón

Mag. José María Espinoza Bueno

Lima, enero 2018

RESUMEN

Este proyecto de innovación se presenta como respuesta al problema de la amplia dispersión de información en las áreas técnica y práctica con que cuenta el egresado de Diseño Industrial de una universidad privada de Lima, repercutiendo en su desempeño profesional. Se pretende establecer la manera de tomar con los egresados de esa casa de estudios, un compromiso a través de actitudes y propuestas innovadoras que no son más que el seguimiento de su formación profesional en la vida diaria. El crecimiento de la tecnología ha traído consigo aportes de considerable magnitud para los medios de comunicación, y con ello grandes cambios en nosotros, como personas, comunidad, y mundo. Aprender colaborando, intercambiando opiniones es una manera de contribuir al enriquecimiento del saber. Se establecen objetivos claros para fomentar el trabajo y aprendizaje colaborativo en red entre egresados y docentes de la Especialidad de Diseño Industrial, generar entornos de trabajo sistemático para la reflexión del diseño, propiciar un espacio de la comunicación y seguimiento de la trayectoria profesional de los egresados de la carrera de Diseño Industrial. Estos objetivos se desarrollan mediante una planificación a detalle de cada una de las fases que componen el desarrollo de la propuesta en cada fase se identifica una estrategia la cual conlleva a una acción para luego terminar en una prueba piloto que estará en interacción con los usuarios finales. Toda esta experiencia va a dejarnos una retroalimentación, necesaria para los cambios que ameriten el reordenamiento de la propuesta y ponerla en marcha de manera definitiva.

Palabras clave: Comunidad Virtual, Aprendizaje Colaborativo; TIC, Redes Sociales, Aprendizaje en red.

ABSTRACT

This innovation project is presented as an answer to the problem of wide dispersion of information in the technical and practical areas that must domain Industrial Design graduate, which impact their professional performance. The intention is to engage the graduate students of this academic center in activities and innovative proposals that merely represent a follow up in daily life to their professional formation. The growth of technology has brought great input for the media, and with it, great changes in us, as people, as a community and as mankind. Learning by collaborating, exchanging opinions is a way to contribute to knowledge enrichment. Clear objectives are established to promote network and collaborative learning among the graduates and professors of the Industrial Design Department, generating systematic working environments for the reflection of design, to foster a window for communication and follow-up of the professional track record of the Industrial Design graduates. The final users carry out these objectives by means of the detailed planning of every individual stage that comprises the proposal development of every stage, which identifies an action to finally end up in testing, with interaction. The entire experience shall provide us important feedback for tentative changes the proposal may need and to put it into action in a definite fashion.

Keywords: Virtual Community, Collaborative Learning, ICT, Social Networks, Network learning.

DEDICATORIA

A ti, Sara, la mejor experiencia de mi vida.



TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN	12
1. Título de la propuesta.....	12
2. De la institución responsable de la ejecución de la propuesta.....	12
2.1. Datos de la institución responsable	12
2.2. Nombre	12
2.3. Ubicación	12
2.4. Público que atiende	12
2.5. Tipo de gestión.....	12
3. De la intervención.	12
3.1. Ámbito de la intervención.....	12
3.2. Duración.....	13
3.3. Población directa e indirecta	13
4. Justificación y antecedentes de la propuesta	13
5. Fundamentación teórica	28
6. Características del contexto.....	30
7. Objetivos y metas de la propuesta.....	35
7.1. Objetivo general.....	35
7.2. Objetivo específico... ..	35
7.3. Metas de ocupación.....	35
7.4. Metas de atención.....	35
7.5. Metas de capacitación... ..	35
7.6. Metas de implementación... ..	35
7.7. Metas de producción... ..	36
8. Estrategia operativa.....	36
9. Recursos humanos.....	39

10. Monitoreo y evaluación.....	41
11. Sostenibilidad.....	42
11. Presupuesto	43
12. Cronograma.....	47
CAPÍTULO II.....	52
1. Diseño de la experiencia piloto: momento 1	52
1.1. Elementos centrales de la propuesta... ..	57
1.2. Elementos del grupo beneficiario.....	57
1.3. Estrategias a aplicar	58
1.4. Riesgos, contingencias y recursos a emplear	58
1.5. Tiempos.....	59
1.6. Recursos Humanos.....	59
1.7. Factores económicos (gestión).....	60
1.8. Materiales.....	60
2. Organización de la experiencia piloto: momento 2.....	60
3. Ejecución de la experiencia piloto: momento 3	65
4. Informe de la experiencia piloto	67
5. Resultados alcanzados	76
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES.....	82
BIBLIOGRAFÍA.....	83
ANEXO A: Árbol del problema	87
ANEXO B: Encuesta a un grupo de egresados de diseño industrial sobre uso del piloto ning	88
ANEXO C: Lista de verificación de la experiencia piloto (checking list)	92
ANEXO D: Formulario de encuesta on line aplicado para evaluar la experiencia piloto	93
ANEXO E: Resultados de la encuesta en línea	95
ANEXO F: Formulario de encuesta on line aplicado para evaluar la experiencia piloto	100
ANEXO G: Interpretación de la encuesta sobre la página web de la comunidad de egresados	105

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Aspectos inherentes a la formación del Diseñador Industrial	16
Ilustración 2: Imágenes de los diálogos en la comunidad de egresados.....	32
Ilustración 3: Resultados de la encuesta aplicada a egresados de la especialidad de Diseño Industrial en el 2017.....	33
Ilustración 4: Resultados a la pregunta de opinión si estaría de acuerdo con una iniciativa de esta naturaleza. 2017	34
Ilustración 5: Fases de la estrategia operativa.....	36
Ilustración 6: Momentos en la aplicación de la experiencia piloto	52
Ilustración 7: Relación de los primeros inscritos en la página de la comunidad.....	54
Ilustración 8: Personalización de cada una de las portadas de los miembros de la comunidad	55
Ilustración 9: Personalización de cada una de las portadas de los miembros de la comunidad	55
Ilustración 10: Diseño final de la primera pantalla	56
Ilustración 11: Criterios a considerar para la realización de la experiencia piloto.....	57
Ilustración 12: Pantalla del video de inducción para los futuros miembros de la Comunidad.	61
Ilustración 13: Registros del Curso de inducción a cargo de la tesista y un docente de la especialidad.....	62
Ilustración 14: Registros del Curso de inducción a cargo de la tesista y un docente de la especialidad.....	62
Ilustración 15: Pantalla del video de inducción de la propia plataforma.....	63
Ilustración 16: Imágenes de las actividades de la especialidad, subidas a la plataforma a manera de práctica como parte de la inducción a los docentes	64
Ilustración 17: Primer foro de la Comunidad de Egresados.....	65
Ilustración 18: Blog de noticias en la comunidad vinculando otras páginas para ser vistas por más personas.	66
Ilustración 19: Actividad de la página DIREDA-PUCP al 29 de Octubre del 2017	67
Ilustración 20: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web.....	72
Ilustración 21: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web.....	73
Ilustración 22: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web.....	73
Ilustración 23: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web.....	74
Ilustración 24: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web.....	75
Ilustración 25: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web.....	75

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Articulación entre objetivos y líneas de acción.....	37
Tabla 2: Presupuesto para la ejecución del Proyecto	43
Tabla 3: Cronograma en función a las presentaciones del Proyecto durante la Maestría	48



Sólo cambian, innovan, se transforman, aquellas escuelas en las que se reconocen las carencias, que detectan sus imperfecciones y atrasos, y que toman decisiones para superarlas con una actitud proactiva.

(Aguerrondo, Lugo, Rossi en Tortello, 2016. p. 28)



INTRODUCCIÓN

La especialidad de Diseño Industrial en la Facultad de Arte y Diseño de una Universidad privada de Lima, forma diseñadores industriales integrales, capaces de investigar para resolver diversos problemas que les competen dentro del campo de la producción en serie en cualquiera de sus ramas, con una metodología que consiste en definir y desarrollar el producto hasta la fase de prototipo; para llegar a esta fase el diseñador requerirá de una información técnica relevante para el desarrollo de sus proyectos. La ausencia de esta información motiva a esta maestría, el plantear una solución para proponer un puente de comunicación e interacción donde no sólo se lleve a cabo un simple intercambio de ideas, sino además de ello sirva para el aprendizaje continuo fuera de las aulas.

El hecho de tener la información al alcance de la mano y de compartirla es comprendido como un proceso de enseñanza y aprendizaje; este proyecto propone la creación de una plataforma que congregue a una comunidad de egresados de diseño industrial de dicha institución. Por la necesidad de buscar la información en un solo sitio; para ello se propone la creación de una plataforma a manera de “Collaboratory”.

Con este propósito es que se propone el recurso Ning, una plataforma vista como recurso abierto - el movimiento internacional de «Acceso Abierto» (Open Access) - que pretende que cualquier persona en el mundo, con una conexión a Internet, pueda acceder libremente, sin ninguna restricción de tipo económico, técnico o legal, a la información científica, académica y cultural que representa el conocimiento humano.

En la búsqueda de información para el desarrollo de este documento, se ha seleccionado una considerable cantidad de bibliografía entre ellas libros, investigaciones, revistas indizadas, papers y/o journals de jerarquía en el campo de la investigación de la educación virtual, muchos de los cuales llevan a determinar la justificación teórica de este proyecto de innovación. Es necesario considerar la hegemonía en el uso de palabras claves que se usaron para la búsqueda de esta información, así como los motores de búsqueda. Los artículos seleccionados guardan relación de alguna u otra forma con el manejo de recursos informáticos, demostrando que las investigaciones han sido evaluadas con diversas metodologías las cuales han arrojado resultados que pueden ser tomados en cuenta más adelante ya que tienen injerencia con los temas del uso de las TIC en educación. Por tanto, la estructura de este proyecto está diseñado a manera del desarrollo que es propio de un proyecto de innovación donde se entienda el contexto en el cual se desenvuelve el problema informacional de esta institución para con sus egresados; luego a

través diversas técnicas (árbol del problema) delimitaremos de mejor manera el ámbito de intervención donde se detectarán los factores o áreas en la que realmente se debe intervenir.

La elaboración y descripción minuciosa del “árbol de problemas” nos llevará a conocer las causas directas e indirectas del problema así como los efectos que hacen de este: “un problema de dispersión de la comunicación”. Una vez definidos estos, se presentarán los objetivos generales y específicos y, a partir de ellos, estableceremos estrategias y/o trayectorias concretas que forman parte del proceso de implementación y ejecución del proyecto de innovación. Las estrategias son precisas ya que serán las acciones que nos llevarán a visualizar el desarrollo de la intervención en cada una de sus fases; de ellas se han seleccionado las de mayor impacto y viabilidad pues constituirán más adelante la estrategia del proyecto.

Algo que se destaca en este proyecto son los antecedentes y un estudio diagnóstico, los cuales se presentan en una primera fase a manera de data cualitativa y cuantitativa de acuerdo a las preguntas que se consideraron para el primer testeo de campo en la población objetivo, que resultaron fundamentales para establecer las estrategias de este proyecto.

Estas alternativas serán de gran ayuda para poder cumplir con los objetivos específicos de la propuesta, llamémosle áreas o líneas de acción y elevan la capacidad de impacto de la propuesta de innovación. Para ello describimos la historia de lo que realmente sucede en cada uno de sus momentos y/o fases (Suarez, 2015). Otros de los aspectos contemplados en esta parte del desarrollo del proyecto han sido la viabilidad y la sostenibilidad de la propuesta, esta última hace alusión a la capacidad de respuesta que se tiene por parte de la institución. Para ello se ha conversado con personal de la alta dirección la cual ha identificado en el proyecto un aspecto muy importante que se desea realzar y es que las personas nunca dejan de aprender y por lo tanto la universidad nunca debe dejar de enseñar y compartir saberes. Por ello el proyecto está contemplado para ser parte del gasto administrativo de la propia especialidad de Diseño Industrial en la FAD a manera de que pueda estar “vivo” y seguir cumpliendo sus objetivos a lo largo del tiempo.

Esta propuesta fija dentro de su estructura de desarrollo el planteamiento de metas de ocupación, atención, capacitación, implementación y producción viables tanto en el tiempo como en costos, todo ello será medido a través de lo que definimos como la etapa más crítica e importante del desarrollo de la propuesta como lo es la puesta en marcha del “plan piloto”, el primer acercamiento a la propuesta.

Para ello y de acuerdo a un cronograma y fases de operatividad definidas, se describe la puesta en marcha del plan: el recojo de información a través de una encuesta online, el diseño de

la página, el diseño de los contenidos, la gestión de la inducción hacia futuros administradores de la plataforma, etc., para luego poner explicar la interacción con el usuario final.

Finalmente, se analiza si las metas que se propusieron para la experiencia piloto se cumplieron así como la eficacia en el empleo de recursos. Ello, porque al tratarse de una propuesta educativa, el foco de atención deberá estar puesto en la calidad del bien o servicio generado por la intervención y en la utilidad inmediata que tiene este para la población objetivo (COSUDE, 2002).

Con esta información el proyecto en sí arrojó una data interesante que nos permite trabajar con la página a manera de acondicionarla rediseñando su interface y reuniendo a toda la comunidad educativa universitaria.



CAPÍTULO 1: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

1. Título de la propuesta

“Una comunidad virtual para la carrera de diseño industrial en el marco de un aprendizaje continuo y colaborativo”

2. De la institución responsable de la ejecución de la propuesta

Considerada como una de las instituciones privadas de educación superior más importantes del Perú, la Pontificia Universidad Católica del Perú está conformada por una comunidad de alumnos, maestros y graduados; esta institución es autónoma en los ámbitos administrativo, económico, normativo, de gobierno y académico.

2.1. Datos de la Institución responsable

Pontificia Universidad Católica del Perú.

2.2. Nombre

Facultad de Arte y Diseño - Especialidad de Diseño Industrial.

2.3. Ubicación

Av. Universitaria Cuadra 1801. Fundo Pando, San Miguel.

2.4. Público que atiende

El público en su mayoría son alumnos, profesores, y los egresados de la carrera que requieran información para optimizar su desempeño profesional.

2.5. Tipo de Gestión

La PUCP es una institución educativa de gestión privada. Una comunidad de maestros, alumnos y graduados dedicada a los fines esenciales de una institución universitaria.

3. De la intervención

3.1. Ámbito de la intervención

Institución – Egresados de la Especialidad de Diseño Industrial

3.2. Duración

01 año

3.3. Población Directa e indirecta

Directos: 300 Egresados de la Especialidad de Diseño Industrial de la Facultad de Arte y Diseño en la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Indirectos: 05 Docentes de la Especialidad de Diseño Industrial.

4. Justificación y antecedentes de la propuesta

La inserción de la tecnología en nuestra sociedad ha traído consigo aportes de considerable magnitud para los medios de comunicación, y con ello grandes cambios en nosotros, como personas, la comunidad, y el mundo. Con este aparecer de la tecnología viene Internet, haciendo que estas comunicaciones se abran y que sean posibles a través de portales o canales de información, y las TIC.

Vivimos la era de la innovación, en la era digital, hoy en día el uso de los ordenadores o los dispositivos son menester diario. Cuando uno desea conocer algo recurre a ciertas páginas y encontrará lo que busca. Al parecer esta cotidianidad no generalmente resulta positiva cuando al momento de diseñar se encuentra vacíos técnicos, somos parte de una sociedad donde algunos tratan de “ponerse al día como inmigrante digital” y otros tratan de modernizarse aún más como digitales; todo esto es estudiado por la cultura digital en todos sus aspectos.

Frente a ello, las actitudes que los docentes tomen en relación a este tema serán fundamentales para que el proceso y correcto uso de la aplicación de las TIC sean efectivos, son ellos los comercializadores de los servicios educativos (Mejía, 2011).

La integración de las TIC en la educación no sólo proporciona asistencia y orientación para los profesores, sino también la oportunidad para que más maestros hagan uso de diversos tipos de tecnologías con el fin de mejorar su instrucción. Por otra parte, las TIC también permiten que tanto los maestros, como los egresados de una carrera puedan hacer uso de diferentes tipos de dispositivos de comunicación como correos electrónicos, tableros de anuncios, grupos de noticias, así como el chat en la comunicación de instrucciones adicionales más allá del aula. Esto resulta útil y beneficioso tanto para los egresados como para los profesores, pues este modo de comunicación sería a la vez eficaz y continuo.

Ser docente trae consigo infinitas posibilidades de proyectar grandes cambios para con el deber didáctico. Vivimos en una sociedad donde el cambio constituye un proceso permanente y cotidiano, donde la transformación sugiere que las mejoras en las escuelas, deben ser más

rápidas y caracterizadas por permitir que la innovación prospere, que funcione y que sea difundida a través de los docentes a toda la comunidad educativa. El proceso de cambio asume características particulares en las instituciones educativas. “Sólo cambian, innovan, se transforman, aquellas escuelas en las cuales se reconocen las carencias, imperfecciones y atrasos, y que toman decisiones para superarlas con una actitud proactiva”. (Aguerrondo, Lugo, & Rossi, en Tortello, 2016. pp 28). Consideramos que esto es válido para todo tipo de institución educativa.

Dentro de este marco las TIC juegan un papel muy importante; por sí mismas no van a cambiar la educación pero pueden ser una herramienta que permita llevar a cabo innovaciones educativas. En el transcurso de la larga trayectoria profesional de mi persona, como coordinadora de la Especialidad de Diseño Industrial de una universidad privada de Lima, he apreciado muchos cambios; pero hoy gracias a las TIC, percibo la existencia de un vacío entre el “alma mater” y “el egresado”. Por ello uno de los principales motivos de este proyecto es cubrir esa brecha, a través de una experiencia innovadora, la cual implica más que un simple cambio, ajuste o mejora del sistema educativo; supone más bien, un conjunto de rasgos sobre los cuales un docente debe reflexionar, tanto con el tipo de gestión y con la organización en la que se ha desarrollar la innovación, en este caso la Especialidad de Diseño Industrial en la Facultad de Arte y Diseño en una universidad privada de Lima.

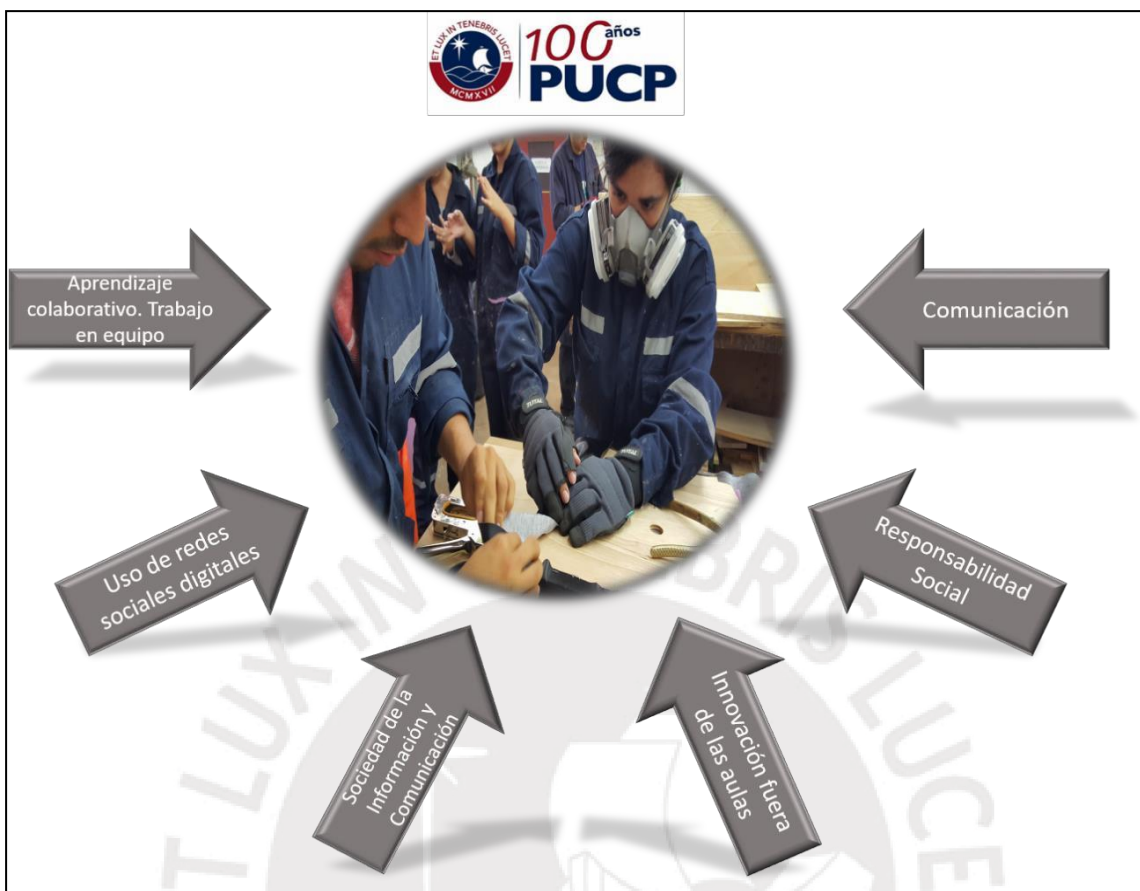
En el campo de acción del diseñador industrial egresado de la universidad de referencia, destaca el requerimiento de una constante retroalimentación sobre todo en los procesos y proyectos en lo que está comprometido. En el contexto actual, la Especialidad de Diseño Industrial de la Facultad de Arte y Diseño alberga a toda una comunidad de diseñadores informacionalmente competentes. Entre los 280 egresados, contabilizados al 2017, muchos de ellos egresan a la edad de 23 años, según data registrada hasta la fecha en la Secretaría de la FAD (PUCP- FAD, 2012).

Sin embargo, muy poco se sabe de ellos pues no existe el lazo comunicacional que pueda retroalimentar de manera eficiente la información que no es muy conocida y que se ha venido elaborando y trabajando desde la universidad. Teniendo en cuenta el campo laboral del egresado y la manera de cómo este domina las nuevas tecnologías en manufactura y uso de productos, así como las necesidades de Gestión dentro del contexto donde el diseño puede aportar experiencia técnica y conceptual. Estos aportes que se mencionan pueden ser mejor explicados a continuación definiendo el Perfil del Diseñador Industrial, egresado de la Facultad de Arte y Diseño.

El Perfil del egresado de Diseño Industrial (Ilustración 1) que figura actualmente en los diversos canales de difusión de una Universidad Privada de Lima presenta las siguientes cualidades:

- Egresado con 23 años como edad promedio.
 - Vocación creativa.
 - Interés por materializar las ideas en volúmenes tridimensionales.
 - Interés por conocer materiales y tecnologías de producción.
 - Interés por representar ideas gráficamente y con software de diseño.
 - Curiosidad por el mundo que lo rodea.
 - Disciplinado y constante.
 - Sensible con iniciativa para generar cambios.
 - Con inclinación por la experimentación.
 - Con disposición para el diseño de productos y sistemas de productos para el sector empresarial
 - Con experiencia en la consultoría en diseño para empresas.
 - Con experiencia en el Diseño y desarrollo de productos de consumo masivo, accesorios para vehículos, productos médicos, mobiliario comercial y para el hogar, productos electrónicos, herramientas y envases, entre otros.
 - Con interés por la Investigación y desarrollo de conceptos de nuevos productos, tecnologías y materiales.
 - Participa en la definición de políticas públicas de diseño.
 - Con experiencia en la coordinación y supervisión de proyectos interdisciplinarios.
- Trabajo en equipo.

Ilustración 1: Aspectos inherentes a la formación del Diseñador Industrial



Fuente: Elaboración propia

Según las investigaciones que se han realizado y gracias al apoyo de la sección administrativa de la Facultad de Arte y Diseño (FAD) y el grupo de Acreditación de la Especialidad de Diseño Industrial, se conoce que existen a la fecha 280 egresados de pregrado y 1 de opción Adulto (PUCP- FAD, 2017).

La Coordinación de la especialidad de Diseño Industrial, recibe innumerable información del entorno sobre diseño tanto nacional como internacional, por decir, ofertas laborales, convocatorias a concursos, posibilidades de estudios posgrado en otros países, workshops y exposiciones que los mismos estudiantes aún en carrera muestran, a la coordinación llega también invitaciones de empresas para ver nuevos procesos de fabricación, otras son los requerimientos de prácticas profesionales, y de otras universidades nos llegan nuevos libros interesantes que recién salieron al mercado, ofertas en los materiales de dibujo para diseñadores como los rotuladores y papelería especial, etc.

Sin embargo por parte de los egresados se reciben preguntas por vía mail o algunas redes sociales sobre algunos nuevos materiales y/o procesos de manufactura; generalmente son los recién egresados los que hacen más preguntas al respecto; otros solicitan apoyo sobre ayuda

laboral y conocer nuevos lugares de servicios de manufactura o venta de materiales; ellos son los egresados que salieron aproximadamente hace 6 años o más. Estas preguntas tienen una frecuencia aproximada de cuatro indagaciones y/o comentarios por semana. Las preguntas más comunes, son para conocer dirección de empresas que prestan ciertos servicios en particular para ayudar en el desarrollo de propuestas que ellos estén presentando o elaborando, soluciones alternativas en el uso de materiales, referentes de lugares donde se pueden encontrar mobiliarios más cómodos con ciertas características de diseño y claro está en la mayoría de veces solicitan una plaza laboral o una recomendación de donde poder presentarse.

Comunican, además, su inquietud por la finalización de la carrera u obtención de la licenciatura; pues al momento no existe un modelo claro para la presentación de Tesis para obtener la Licenciatura conforme a los últimos reajustes del plan de estudios y directivas de la nueva Dirección de Estudios de la Facultad de Arte y Diseño. Aunque pocos, también se tiene egresados que laboran en el extranjero y que comparten opiniones y consejos.

Una vez egresado, el alumno pierde contacto en un alto porcentaje con la universidad y algunos colegas, sin embargo, algunos de ellos se comunican con los profesores de la especialidad a través de redes sociales, e incluso por e-mail, solicitando retroalimentación y ayuda en algunos problemas que se les presentan en el quehacer cotidiano del trabajo, dudas sobre algo que aprendieron hace mucho tiempo e incluso piden direcciones de empresas que den cierto tipo de servicios. Los problemas que muchas veces enfrentan en sus actuales puestos de trabajo en alguna fábrica o empresa son problemas que para ellos fueron en algún momento tratados en clase mas no están seguros de enfrentar. Un ejemplo muy común es preguntar sobre el uso de cierto proceso de fabricación o dónde encontrar ciertos materiales o cuáles son más versátiles y apropiados para el problema que enfrentan; por ello solicitan muchas veces el reforzamiento o inducción para una debida solución, la colaboración en estos casos se da tanto desde la universidad como entre ellos mismos.

En el papel de coordinadora de la especialidad y docente, he venido trabajando en la Especialidad de Diseño industrial, en el diseño y dictado de los cursos de Materiales y Conceptos 1 y 2, Factores Humanos 1, Cerámica para Objetos Utilitarios 1, plásticos, y otros cursos. El conocimiento en estos rubros es amplio y se dispone de una gran data técnica sobre materiales, así como procesos de manufactura que consideramos la cual debe darse a conocer, estar al alcance inmediato de esta comunidad de diseñadores egresados de la especialidad para mantenerse informados, pues parte de su perfil supone permanecer al día en las tecnologías y propuestas de nuevos materiales, este conocimiento se debe actualizar por períodos pues la tecnología avanza día a día.

Esa escasa información origina que los egresados muchas veces deban recurrir a escribir o llamar a una persona que pueda orientarlos. Es por ello que se plantea la implementación de un espacio virtual común donde confluyan todas las necesidades de información del diseñador y, claro está, exista la posibilidad de una retroalimentación por parte de sus docentes y de ellos mismos convalidando la información allí presentada y/o aportando más información, sea orientando al egresado con direcciones de establecimientos que brindan servicios, venta de materiales a precios cómodos, profesionales que les puedan asesorar en la elaboración de prototipos, etc., información que crea pertinente y que ésta sea de uso para todos los de la comunidad.

Este es otro de los aportes de las redes sociales, permitir publicar y compartir información en un contexto de autoaprendizaje, entre la propia comunidad, la retroalimentación, el acceso a otras fuentes de alimentación que apoyan e incluso facilitan el aprendizaje constructivista y el aprendizaje colaborativo; además del contacto con expertos. Todo ello ayuda a que el aprendizaje sea más interactivo y significativo por el entorno dinámico en el que se desarrollan (Imbernón, Silva, & Gúzman, 2011).

Visto el amplio campo de acción del diseñador industrial de una universidad como la de referencia, se aprecia la importancia de una constante retroalimentación, sobre todo en los procesos y proyectos en los que está comprometido. Hoy no existe un espacio para la información abierta y de acceso inmediato para los diversos profesionales, tal cual los hay en el extranjero. Ello se puede apreciar en algunas páginas web las cuales generalmente brindan actualidades tecnológicas y novedades en cuanto a materiales, blogs, foros de discusión, ofertas laborales sea para practicantes o Seniors, todo ello para comunidades de Diseñadores Industriales a nivel países con potencial técnico y donde se ejerce la carrera. Ejemplo de ello es la revista Core77 que desde 1995 conforma una de las comunidades más conocidas de Diseñadores en Internet. Esta es presentada como recurso de información al servicio de una comunidad de diseñadores, fundado por diseñadores, considerando que el problema para nuestros Diseñadores egresados a quienes se dirige el presente proyecto de innovación, es que esa tecnología no se encuentra registrada y muchos de los datos son útiles por el tipo de industria que se maneja en el país.

Por ello la presente propuesta de innovación busca promover una red social colaborativa, una comunidad virtual en un espacio digital que tenga dicha función para este tipo de interactividad, más allá de las aulas y que facilite el intercambio de información sobre procesos de manufactura materialidades, proveedores de los mismos servicios entre otros. Se propone entonces que en el campo de la innovación y aplicación de las TIC, se cubra este vacío que existe entre la universidad y los egresados de diseño industrial, y que permita emplear una

gran data existente no publicada, constituida por trabajos que ellos mismos desarrollaron a lo largo de su periodo de aprendizaje en la universidad, una data que se verá actualizada con la participación de los miembros de la comunidad, tal cual lo hacen comunidades como las descritas arriba, con la diferencia del marco contextual. El ámbito universitario es el campo ideal con posibilidades de colaboración e intercambio en conocimiento. Las redes facilitan la innovación, desde la recreación de la realidad, el impacto sobre los que aprenden como población objetivo será mayor, por que promoverá la participación y sumamente efectivo, significativamente útil y comprometida, la necesidad mutua del aprendizaje está cada vez, más presente (Salinas, 2004).

Es este ámbito el adecuado para ayudar en un futuro no muy lejano, también al estudiante de diseño industrial a encontrar la información requerida, mediante una data brindada y administrada, donde se dará y recibirá información acerca de los temas a tratar (Mills, Gerald, & Khaddage, 2014). El hecho de tener la información al alcance de la mano y de compartirla es comprendido como un proceso de enseñanza y aprendizaje colaborativo. Se incorpora entonces un nuevo objetivo - la creación de una comunidad virtual para la carrera de Diseño Industrial y como secuencia del aprendizaje continuo, de esta manera se deja en claro que una persona nunca termina de aprender y que reforzar esta parte del aprendizaje conlleva a más que una interrelación entre exalumnos y comunidad universitaria, a un aprendizaje colaborativo.

Este proyecto se alinea con la propuesta de Rebollo Catalán, García, Buzón, & Barragán (2013) “Las Comunidades virtuales como potencial pedagógico para el aprendizaje colaborativo a través de las TIC”, quienes plantearon un modelo semipresencial basado en las TIC como entorno de aprendizaje que facilitaba la comunicación, el intercambio y el enriquecimiento mutuo entre estudiantes, un aprendizaje participativo, un aprendizaje dirigido y acompañado, un aprendizaje constructivo, un aprendizaje social, un aprendizaje comunitario intercambiando ideas, sugerencias, hallazgos, etc., y se ocupen del conjunto de participantes de situaciones concretas tanto o más de lo que se ocupan de generalizar sus experimentaciones.

Se hace necesaria la distinción entre uso de las TIC que están dirigidas a un trabajo académico, como lo son el uso de herramientas informáticas, consulta de datos, navegación en lugares especializados, compartir la información y el uso de las TIC para realizar actividades de aprendizaje con los estudiantes. Son, por tanto, aportes intra institucionales de este proyecto que los egresados puedan hacer uso de este espacio en el cual podrán interactuar con otros colegas y tener la posibilidad de crear su propio debate en torno a sus necesidades. De la misma manera, la institución se verá incluida ya que en este escenario serán los docentes activos que laboran en el claustro universitario los que también actúen en el aprendizaje colaborativo mediante discusiones, y otras aplicaciones.

De la misma manera se refleja un escenario con la información que esta institución brinde a la comunidad. Entre los tipos de comunidades, este proyecto está referido a una comunidad virtual de profesionales, la cual es conformada en base a la actividad que desarrolla, sea general o concreta, en un área profesional definida, como lo es Diseño Industrial. Esta comunidad, está generalmente asociada a la formación superior, una formación que va más allá de las aulas buscando así la formación continua de sus miembros a través de la compartición de conocimientos, habilidades y experiencias (Sánchez, 2002).

Este proyecto de innovación se presenta como respuesta al problema de la “amplia dispersión de información oportuna en las áreas técnica y práctica con que cuenta el Diseñador Industrial de la Universidad de referencia”, lo cual repercute en su desempeño profesional.

Como principales causas del problema, se identifican (Anexo 1):

- Poca o casi nula comunicación de la universidad con egresados
- Ausencia de trabajo colaborativo fuera de aulas entre los egresados.
- Ausencia de seguimiento a egresados de la especialidad, debido a la escasa experiencia en el uso de las TIC por parte del profesorado.

Asimismo, como principales efectos del problema, los cuales se mantendrían o agravarán de no intervenir, se tiene en los egresados:

- Poca o nula relación con las propuestas nuevas desde la universidad.
- Poca información sobre datos técnicos de materiales y servicios de manufactura.
- Información casi nula sobre oportunidades de estudios en el extranjero.
- Pérdida de oportunidades laborales.
- Desconocimiento de las actividades de la Facultad

El movimiento internacional de «Acceso Abierto» (Open Access) pretende que cualquier persona en el mundo, con conexión a Internet, pueda acceder libremente, sin ninguna restricción de tipo económico, técnico o legal, a la información científica, académica y cultural que representa el conocimiento humano. Según Gros (2004), en los entornos de aprendizaje se pueden distinguir dos tipos de prestaciones: funcionales y sociales, la primera ofrece información relativa a procesos que se pueden activar sobre una interfaz, la segunda creará una competencia en el usuario al hacerlo partícipe del código que regula las interacciones y que comparte una misma comunidad. Redes sociales como Facebook forman parte de la denominada WEB 2.0 y su popularidad va en aumento. Esta es una aplicación de entre las miles que se prueban en internet (Sans, 2008).

Actualmente, la Facultad de Arte y Diseño cuenta con una página en Facebook administrada por la Coordinación de Diseño Industrial, la cual no demuestra la eficiencia esperada pero podría mejorar con el uso de otro recurso. Sin embargo, y de acuerdo con Llorens & Planas (2011) en su artículo Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea¹), los procesos de interacción entre individuos va a ser el elemento clave dentro del análisis de entornos colaborativos virtuales.

Facebook si bien es una de las más prestigiadas redes sociales dentro de la WEB 2.0, presenta algunas desventajas dentro de lo que a trabajo en comunidad se refiere. Al analizar a Facebook con mirada crítica, encontraremos elementos que obstaculizan el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, se puede identificar la presencia de «ruidos» y elementos distractores; asimismo, se puede advertir que el diseño de los comentarios en los muros impide una correcta visualización de la información. Esto responde al pobre o ineficiente desarrollo de herramientas, o simplemente a la inexistencia de algunas de estas. Llorens & Planas (2011) identifican algunas otras desventajas más:

- “Carece de un auténtico sistema de etiquetado, filtrado, búsqueda y organización de la información.
 - Los foros de los grupos de Facebook son excesivamente primarios.
 - Carece de funcionalidades nativas propias de los entornos orientados específicamente a equipos de trabajo.
 - No hay una manera de instalar de una vez una aplicación para un grupo de trabajo.
 - Los miembros individuales de un grupo no pueden crear eventos.
 - No proporciona, de manera nativa, sincronía bidireccional de audio y vídeo”
- (Llorens & Planas, 2011, pp. 38-39).

Tal como se menciona en la relación, se hace necesario un diagnóstico de Facebook para poder conocer las debilidades y desventajas que podemos encontrar en ella sobre todo para cuando va a soportar experiencias de aprendizaje colaborativo. Según Llorens & Planas (2011, p. 39), el comportamiento de esta red no es significativo porque no responde a las necesidades del usuario como sujeto de aprendizaje; es decir, no es un medio eficaz para alcanzar una “Experiencia de Usuario” (UX user experience). Esto se entiende, ya que Facebook no fue concebido para un entorno de trabajo en grupo y debe ser considerada una plataforma meramente social. “Cuando Mark Zuckerberg creó la red social Facebook, en 2004, su objetivo era extender al público en general un modelo de comunicación que había sido desarrollado

¹Facebook’s Potential for Collaborative e-Learning, es el título original.

inicialmente como un entorno para los alumnos de la Universidad de Harvard” (Llorens & Planas, 2011, pág. 35); en ese sentido, esta red social no fue diseñada para el desarrollo de trabajos en grupo y menos para la búsqueda de información.

Para atender la necesidad de los egresados como es la búsqueda de información en un solo sitio, se propone el uso de una plataforma a manera de “Collaboratory”. Para ello el recurso a emplear es Ning como un Recurso Abierto. El enfoque desde el desarrollo de las TIC, colocando énfasis a los entornos virtuales de aprendizaje, permitirá establecer cuantitativamente habilidades de pensamiento crítico. La red social “Ning” permite una gestión sumamente eficiente cuando se está sobre todo implicando a un gran número de usuarios (egresados-docentes), y mientras mayor sea el número de miembros, mayor será la productividad, para los usuarios la atracción aumentará de manera que se pueda estar en contacto con sus pares, tener contacto quizá con personas que nunca haya visto, esto es en efecto, un ambiente de trabajo favorable.

La apuesta por el uso de la red Ning brinda una ventaja en el mundo educativo pues el profesor (profesores) puede ser el administrador de la red y sólo permitir el acceso a los usuarios (egresados de Diseño Industrial), impidiendo que cualquier extraño que no fuera invitado acceda a la participación de discusiones en la comunidad, también puede como administrador, ser el moderador de un debate que se realice en alguno de los foros temáticos (García, 2010). El manejo de este tipo de plataformas requiere tener presente algunos factores como los costos, la forma de implementación, pues constituyen riesgos y vulnerabilidades que se deben manejar con ciertos protocolos de seguridad. Asimismo, la presencia de información involucra también aspectos éticos, tomando en consideración el valor que tiene la propiedad intelectual de la data allí brindada, por lo cual se ha de trabajar con mucha cautela para no quebrantar las leyes de la Seguridad de la Información y Leyes de Autoría.

Según De Haro (2010) los medios sociales y en general las redes sociales proporcionan diversas maneras de hacer frente a los desafíos de la enseñanza, tanto desde el punto de vista técnico como pedagógico. Así, la colaboración, la libre difusión de información o generación de contenidos propios para la construcción del conocimiento han sido aplicadas al campo educativo de manera inmediata. El usuario desarrolla algunas competencias personales (autoaprendizaje y pensamiento crítico, reconocimiento de la diversidad); instrumentales (cultura visual, habilidades informáticas); o sistemáticas (potencial investigador o aprendizaje a través de casos) (Alonso, López, Manrique, & Viñes, 2008).

Todo esto es posible con el uso de la plataforma Ning, la cual se propone para los egresados de Diseño Industrial. En ella la interacción con el entorno propuesto permitirá que otros me conozcan a través de lo que hago y yo a ellos por lo que hacen, dejando plena libertad a

los usuarios para que establezcan sus propias relaciones a través de la plataforma, lo cual implicaría también enseñarles a conocer dónde están los límites y valores de respeto hacia otros. Los objetos que se pueden crear a través de la plataforma Ning los denominaremos productos digitales.

En dicha plataforma los usuarios dispondrán de mecanismos para crear sus propios objetos, sean mensajes, comentarios a otros objetos, foros de discusión, imágenes, sonidos, blogs, objetos incrustados (documentos, presentaciones, archivos adjuntos, etc.). A las herramientas que ofrecen las redes (blogs, foros, sonido, imagen, vídeo, etc.) se puede añadir elementos externos, bien sea mediante documentos o páginas incrustadas en los grupos o bien mediante enlaces a los recursos que usamos habitualmente (Túnez & García, 2012). Otro de los aportes será permitir publicar y compartir información, el autoaprendizaje entre la propia comunidad, la retroalimentación, el acceso a otras fuentes de alimentación que apoyan e incluso facilitan el aprendizaje constructivista y el aprendizaje colaborativo; así como el contacto con expertos.

Tal como se propone, Ning es una de las plataformas dentro de las redes sociales con características beneficiosas, estas redes que son muchas veces formadas por plataformas como la propuesta, sean físicas y/o virtuales son parte de la vida cotidiana de las personas y ambas son contraparte de su mundo real. Una red social tendrá como componentes personas, organizaciones, entidades, las cuales se encuentran vinculadas por diversas relaciones, sean amistad, parentesco, intereses comunes, intercambios económicos, etc. (Levis D. , 2011).

A continuación, algunos de los beneficios que aporta una red social creada para trabajar con egresados según Naso (2012):

- Aumenta el sentimiento de comunidad educativa para egresados y profesores, esto debido al efecto de cercanía que produce las propias redes.
- Incrementa la eficacia de uso de las TIC sobre todo cuando se usan las TIC de forma generalizada y masiva.
- Facilita la coordinación de grupos de aprendizaje.
- Promueve el aprendizaje del comportamiento social básico por parte de los alumnos.

Utilizar herramientas necesarias siempre teniendo en cuenta el aspecto educativo de las redes sociales, será la mejor aliada en educación, por tanto, el proyecto de innovación que se presenta, y a manera de hacer la diferencia entre una Página Web y una Plataforma donde se forme una comunidad de aprendizaje colaborativo (carácter social y educativo), será una excelente oportunidad para potenciar el conocimiento crítico ya que se tiene el innegable valor

de acercar el aprendizaje informal y el formal en un solo centro, permitiendo al usuario en este caso nuestro egresado, poder compartir conocimiento y experiencia. Hoy en día el concepto de interactividad es otro. Las nuevas tecnologías transforman el modo de recibir y transmitir la información. En el espacio educativo, las redes sociales ofrecen un enorme potencial para ser aprovechado en el proceso de enseñanza y aprendizaje; incluso, estudios evidencian que los mismos estudiantes muestran una actitud positiva frente al uso académico de estos nuevos mecanismos de comunicación (Chunga, 2016).

El objetivo general entonces es la creación de una comunidad virtual para los egresados de la carrera de Diseño Industrial de la FAD de manera que se registre las carencias de información de nuestros egresados, promoviendo una interacción enmarcada en la presencia y secuencia del aprendizaje continuo, como lo mencionamos líneas arriba. Una persona nunca termina de aprender y reforzar esta parte del aprendizaje conlleva más que una interrelación entre exalumnos y comunidad universitaria.

Este proyecto se plantea como un sistema abierto para la comunidad de egresados de la especialidad de Diseño Industrial en la Facultad de Arte y Diseño de una universidad privada de Lima. Su carácter abierto permitirá al sistema adaptarse al ambiente cambiante, así como reajustar sus procesos internos, siempre en búsqueda de un equilibrio dinámico favorecido por una retroalimentación permanente. El proyecto puede enmarcarse dentro del tipo Adición, tipo de innovación educativa que consiste en agregar algo nuevo al sistema educativo, claro está sin que las otras partes se dañen, se añade entonces el uso de medios informático interactivo, sin que este afecte al diseño curricular de la carrera (OEI, 2003).

Actualmente, las transformaciones en la forma de comunicación no solo se manifiesta por el uso exclusivo de equipos tecnológicos sofisticados, sino que responde a las necesidades de una sociedad que busca estar mejor interconectada, con formas flexibles, horizontales, democráticas y eficientes de comunicación; así se supera los límites que presentaban los intercambios hace algunos años atrás. En ese sentido, Hargreaves (2008) señala que “la economía informacional en red impacta a los individuos fundamentalmente en tres dimensiones:

- mejora la capacidad de hacer más cosas y de hacerlas por uno mismo.
 - optimiza la posibilidad de lograr más resultados en colaboración con otros en ambientes dispersos, sin estar limitados a estructuras jerárquicas tradicionales.
 - incrementa la facultad de las personas para hacer más en organizaciones formales”
- (Hargreaves, 2008, citado en Marcelo, 2013, pág. 26)

Hablamos entonces de una colaboración en entornos virtuales; “la importancia del funcionamiento en red reside en que aumenta la eficacia y el protagonismo de las acciones

sociales individuales y colectivas” (Marcelo, 2013, pág. 26), bajo el propósito de colaborar en red y aprender a aprender. La falta de información que llene los vacíos en el conocimiento de los egresados de la carrera de Diseño Industrial, lleva a proponer el uso de una plataforma digital de singulares características ofreciendo no sólo una data necesaria sino información complementaria que todo diseñador debe de tener, como por ejemplo, conocer acerca de eventos y concursos internacionales, bolsas de trabajo, videos de producción, visitas de profesionales extranjeros al país y a la universidad, materiales nuevos, direcciones donde presten servicios singulares, y otra información que requieren los egresados de la carrera.

Es necesario entender que el «aprendizaje colaborativo» es, a comparación del “aprendizaje cooperativo”, una “categoría más amplia que cobija formas de colaboración entre estudiantes no necesariamente estructuradas, incluso informales. El aprendizaje colaborativo tiene lugar cuando existe una estructura definida de la situación de aprendizaje” (Mcmillan & Chavis, 1986, p. 39). Establecer un entorno de aprendizaje colaborativo en una comunidad en línea, ayudará al intercambio de estos aspectos. La creación de la comunidad brindará, según Mcmillan & Chavis (1986), el sentido de pertenencia al grupo en sentido social, de manera que no sólo se crea una comunidad social propia de la interacción en red, sino que el grupo desarrolla discusiones prolongadas formando mallas de relaciones personales en el ciberespacio.

En la actualidad, no se habla de individualidad sino de comunidad y establecer un puente de comunicación entre los egresados y la Especialidad de Diseño Industrial de manera permanente. Esto permitirá retroalimentar la base de datos de manera organizada y así acortar la brecha entre ellos y su Alma mater. Se trata, entonces, de una Comunidad en busca de su Comunidad, que no solo está construida sobre el principio del mero intercambio de información, sino que trasciende a ese objetivo, puesto que constituye un instrumento para el aprendizaje y desarrollo profesional continuo; en ese sentido, se conforma una comunidad virtual de aprendizaje colaborativo (Llorens & Plana, 2011).

En la actualidad, cambiamos:

nuestra manera de relacionarnos, de comunicarnos, de trabajar, de comprar, de informarnos, de aprender. Los cambios que se han producido en nuestras sociedades en las últimas décadas, dirigidos principalmente por la imparable expansión de las nuevas tecnologías de la información y comunicación han generado nuevas maneras de entender la forma como las personas se sitúan en la sociedad, en relación a sí mismas y a los demás (Vaillant & Marcelo, 2012).

A nivel de antecedentes empíricos en la universidad de referencia, se puede citar la creación de espacios de trabajos para fines educativos. De acuerdo con Nakano, es “trascendente

la aparición de las PC como herramienta de descentralización, gracias al desarrollo de las redes locales de comunicación y la instalación de laboratorios de cómputo en la Universidad (para docentes y estudiantes)” (2014, p. 25). A partir de los 90 se desarrolla la red institucional; y esta misma autora señala que el ingreso a “internet y la descentralización con la consolidación de la computación personal, la orientación sigue centrada en el manejo transaccional de la información pero con mejores herramientas y un volumen mucho mayor de información. Se buscaba proveer de información que facilite la toma de decisiones a nivel administrativo (SIPUCP, Intranet). Asimismo, mejorar el acceso y controlar mejor el flujo de la información” (Nakano, 2014, p. 25).

Alrededor del 2002, con la creación de un campus digital, los llamados Digital Works Environments o Entornos de trabajo digitales (DWEs) constituyen parte de los medios desplegados con el fin de modernizar la enseñanza superior. El período del 2000 al 2008 se caracterizó por el diseño de guías que contribuyeran en el manejo del uso de las TIC y del ordenador en espacios académicos (Nakano, 2014). En base a revisión documental, se aprecia el avance de las TIC en la Universidad. Hitos importantes se sucedieron. Por ejemplo, a inicios de los 70, se adquirió hardware de última tecnología como lo eran las grandes computadoras “mainframe”, cuyo uso se evidencia hasta finales de los ochenta. El responsable de esta logística fue el Centro de Cómputo, actualmente denominada Dirección de Informática (DIRINFO) (Nakano, 2014, p. 25).

Más adelante, según Nakano, del “2009 a la fecha, se caracteriza por un despliegue amplio de las TIC en el ámbito administrativo y académico [...] iniciado el 2011, mediante el Proyecto Mejoramos PUCP, a cargo de un equipo de dirección, gestión diferente al de las unidades oficiales de TI de la Universidad” (2014, pág. 27). El modelo educativo de esta casa de estudios, “publicado el 2011 por la Dirección de Asuntos Académicos (DAA), reconoce como parte de las competencias generales de los egresados, el dominio estratégico de las TIC: ‘Utilizan las tecnologías como un medio para su desarrollo intelectual y son capaces de adaptarlas a sus necesidades según el contexto en el que se desenvuelven’” (PUCP-DAA, 2016, citado en Nakano, 2014, p. 27).

Las TIC se implementaron en estos últimos años “como herramientas de soporte en los procesos administrativos (contabilidad, planillas control de activos fijos, etc.) y de gestión académica (exámenes de admisión, matrículas, control de horarios y notas entre otros)” (Nakano, 2014, p. 25). El objetivo respondía principalmente a la mejora en la gestión de todos esos procesos, que tenían una dimensión más transaccional (Nakano, 2014, p. 25). Actualmente, “la Pucp cuenta con dos sistemas de gestión de aprendizaje (LMS): el campus virtual y Paideia, cada uno de ellos desarrollado por direcciones diferentes (DIRINFO y DIA)” (Nakano, 2014, p.

25), pero hoy en día están integradas a la Dirección de Tecnologías de la Información (TI), “con una capacidad instalada, en términos de infraestructura y servicios, suficiente como para desarrollar un proceso de transformación de la formación de cara al uso de las TIC” (Nakano, 2014, p. 28), aunque hasta el 2014, no se habían encontrado las vías para hacerlo posible. Estas han ido avanzando a pocos gracias a los esfuerzos de la universidad por capacitar a sus docentes a través de cursos virtuales y darles las herramientas y recursos para que puedan mejorar y servir en este nuevo milenio.

La Facultad de Arte y Diseño no es ajena a esta reforma; sin embargo, sólo algunas unidades o especialidades las toman como una herramienta de aprendizaje; sea a través del IDU (antiguamente conocido como MAGIS), o de cursos que ofrecen las diversas carreras como el caso de Educación en Posgrado con la Maestría en Integración e Innovación de las TIC en la Educación. De igual manera, “se cuenta con una oficina (al interior de la DIA), de Validación de tecnologías para la educación – VATE, dedicada a promover, organizar y sistematizar experiencias de aprendizaje usando TIC para el aprendizaje. Sin embargo, aún no ha logrado alcanzar su potencial y generar el impacto esperado en la academia y cambiar una cultura de docencia de bajo uso de tecnología hacia uno intermedio o alto sobre las evidencias recopiladas” (Nakano, 2014, p. 34).

A nivel de experiencias e investigaciones realizadas en el extranjero, se pueden citar estudios como los hechos en la Universidad de Picardie Jules Vernie, entre los años 2012 y 2014, sobre la formación en línea (Duplaá & Talaat, 2011; Papi, 2015) que dejan en claro que los estudiantes que se comunican más con sus compañeros o tutores son los que tienen mayor éxito, sin tener en cuenta el contenido de su diálogo. Asimismo, “la red <http://ticysociedad.ning.com/> se ha desarrollado en un ambiente mucho más académico, esta red ha sido el resultado del trabajo cooperativo de los alumnos de la asignatura Educación, TIC y Sociedad dentro del Máster TICEF de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid” (Real García, 2010, pág. 5).

El Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) es fruto de una unidad de investigación y formación al interior de FLACSO Argentina. Esta sociedad interpela a la formación universitaria a manera de presentar nuevos desafíos en la investigación gestión e innovación, la evaluación y autoevaluación, y la ética, así como a difundir el conocimiento que se deriva de las TIC. La Red de Graduados del PENT nace en respuesta a esos retos y es conformada por profesionales que concluyeron sus estudios en Diplomas y Especializaciones. Aquí la RED será el espacio en el cual converjan todos ellos transmitiendo e intercambiando de manera colaborativa experiencias y conocimiento propio, un espacio donde fluya el conocimiento mediante las nuevas tecnologías en una comunidad de práctica que busca el

desarrollo profesional (Trech, Rogovsky, Caramés, & Lamberti, 2014). Se consideran dentro de esta comunidad a un grupo de personas que están ligadas por un interés en particular, como problemas comunes o temas afines, y que buscan vincular y potenciar sus conocimientos en una red activa de comunicación (Amorocho, Gómez, & Andrade, 2010).

Asimismo, en la cátedra de Psicología, ética y derechos humanos de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires existe un espacio, una plataforma web, cuya presentación resulta sumamente afable al usuario y tiene características similares a otras redes sociales con las que los alumnos están habituados a interactuar, un espacio que admite el intercambio de información entre los distintos miembros de cada grupo (Omart & Navés, 2014).

5. Fundamentación teórica

Cada sociedad en su conjunto debe definir finalidades en la educación, y para ello hay múltiples formas de acción colectiva con cuya intermediación las sociedades se conservan y transforman (Piaget en Levis D. , 2011). El e-learning se está volviendo cada vez más interesante para la sociedad y esto es debido a que apoya el concepto de aprendizaje a lo largo de la vida, el conocimiento es cada vez más importante y este aumenta la demanda de diversas formas y medios de educación. Diversos programas ofrecen el acceso a estos conocimientos (Umek, Aristovnic, Tomazevic, & Kersic, 2015, p.1). “En algunas instituciones, el e-learning ha sustituido por completo a los métodos de enseñanza tradicionales, mientras que en otros complementa los cursos clásicos (Umek, 2015, p. 1).

La comunicación y permanecer comunicado será el proceso social más importante y sustancial en cualquier dinámica humana. (Farfán Gonzáles, 2013). Este proyecto de innovación se presenta ante toda una coyuntura comunicacional por la cual atraviesan los egresados de la especialidad de Diseño Industrial, todo ello se refleja cuando el egresado termina la universidad y pierde el contacto con la institución educativa. El hecho de tener la información al alcance de la mano y de compartirla es comprendido como un proceso de enseñanza y aprendizaje. El aprendizaje colaborativo, el uso de redes sociales digitales interactivas, las TIC, las comunidades virtuales, aprendizaje en colaboración, la innovación fuera de las aulas, Sociedad de la Información y Comunicación, los LMS, los VLE son conceptos que sustentan el desarrollo de esta propuesta.

La incorporación de redes para entornos colaborativos y de aprendizaje continuo implica tomar a conciencia la educación que damos hoy a nuestros alumnos el uso de medios digitales para llegar a transmitir y generar más conocimiento es el propósito de este trabajo. Lo que se llega a lograr con este medio de comunicación y a través del aprendizaje colaborativo es

aumentar la motivación del participante, de manera que lo prepara como investigador a futuro, muchos aprenderán mejor en situaciones competitivas y de disertación (Brufee, 1987).

Hoy las redes sociales dieron un giro en el panorama educativo cambiándolo de manera radical, instaurando tendencias y alternativas en los modelos de enseñanza. La aportación de este proyecto de innovación radica por sobre todo en caracterizar y describir el funcionamiento de entornos virtuales colaborativos que tengan como base el uso de las herramientas que hoy la WEB 2.0 nos ofrece. Los tipos de situaciones más comunes e importantes a los que se enfrentan los educadores profesionales en formación, la gama de opciones que se les presentan y las formas de tomar decisiones en el uso de las herramientas (Cervero, 1988).

- Beneficios que aporta una red social creada para trabajar con egresados: (Naso, Balbi, Di Grazia & Peri, 2012).
- Aumento del sentimiento de comunidad educativa para egresados y profesores, esto debido al efecto de cercanía que produce las propias redes.
- Incremento de la eficacia de uso de las TIC sobre todo cuando se usan las TIC de forma generalizada y masiva.
- Facilita la coordinación de grupos de aprendizaje.
- Aprendizaje del comportamiento social básico por parte de los alumnos.

Una red social necesitará de ciertas normas de convivencia ya que la interacción entre sus miembros es continua en el escenario formado, esto ayuda a que aprendan a conocer los límites en las relaciones virtuales y sólo por esto ya merecería la pena su uso como un medio educativo social. (García, 2010). El trabajo en red alimenta no solo la co-producción creativa de nuevos conocimiento compartidos, sino la de valores como el de la solidaridad para colaborar, servir, ayudar entre los miembros de dicha comunidad. Recordemos que el desafío de la innovación, requiere que cambiemos el énfasis en las Tic: de ser una simple herramienta de comunicación a un instrumento de desarrollo de comunidades creativas. Los enfoques de aprendizaje que conocemos (formal, informal, colaborativo y constructivista) son de singular importancia para el uso de las herramientas de la Web 2.0 (blogs, wikis, podcasting, microblogging, Facebook y Ning). En general, descubrir que estas herramientas promueven la construcción de la comunidad, mejoran la presencia social y facilitan la comunicación. Además, contribuyen a la creciente "apertura" en el entorno de aprendizaje y, a menudo, se combinan naturalmente con la computación en la nube (Shih, Waugh.2011).

Es posible organizar comunidades virtuales de estudiantes en internet para lograr objetivos comunes y afianzar el compromiso con los valores implicados en el trabajo colaborativo. Es el uso de los recursos que Internet nos proporciona (correo electrónico, foro, chats, aulas virtuales, intercambios de ficheros), lo que permite extender más allá de lo físico la

comunicación entre cada uno de los egresados. Un espacio virtual de trabajo hará posible que cualquier sujeto (egresado) pueda conocer y estar en contacto y comunicación permanente con otros colegas independientemente del lugar en el que se encuentre sea desde una Pc hasta cualquier dispositivo móvil. Como lo hemos venido mencionando en este proyecto de innovación, el aprendizaje colaborativo se hará implícito cuando exista una reciprocidad entre un conjunto de individuos los cuales saben diferenciar y contrastar sus propios puntos de vista llegando a generar un proceso de construcción del conocimiento. (Carbonell & Caatasús, 2012).

Plantear estos escenarios de aprendizaje propiciados por nuevas tecnologías ayudará en el diseño y creación de ambientes adecuados a los nuevos objetivos como es el aprendizaje fuera de las aulas. De esta manera comprenderemos cómo estos cambios darán resultados e impactarán de alguna forma a los estudiantes-egresados, profesores y la institución misma (Area, 2008).

Vygotsky utilizó el término Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de manera metafórica para designar el proceso a través del cual se establece una relación didáctica de ayuda (intencionada o no) entre adulto-niño y niño-niño con la finalidad de promover el aprendizaje. La ZDP se define como “el espacio dinámico entre el nivel de ejecución de una persona de forma individual, denominado nivel de desarrollo real, y la calidad de la ejecución cuando esa misma persona recibe la ayuda de un compañero más capaz, denominada nivel de desarrollo potencial” (Scagnoli, 2005). Esto en contraste con el problema que hoy se presenta es aplicado a manera de un aprendizaje colaborativo ya que los futuros usuarios cuentan con saberes previos y alineados en la misma dirección.

6. Características del contexto

Innovar supone mudar o alterar las cosas introduciendo cambios y alude tanto a los procesos como a los resultados o efectos de los mismos. Recogiendo los aportes de Blanco & Messina (2000), y de los autores Imbernón, Silva, & Gúzman (2011), una experiencia innovadora implica más que un simple cambio, ajuste o mejora del sistema educativo; supone por el contrario, un conjunto de rasgos sobre los cuales un docente debe de reflexionar, tanto con el tipo de gestión y con la organización en la que se ha desarrollar la innovación en este caso la Especialidad de Diseño Industrial en la Facultad de Arte y Diseño en la universidad de referencia.

Al respecto, Imbernón F., (1999, p.13) refiere que todo profesional que ejerce una responsabilidad formativa, debe “ser capaz de adoptar compromisos, actitudes y propuestas investigadoras e innovadoras desde sus clases e instituciones, dado que la práctica investigativa y la actitud innovadora en educación, forman parte del desarrollo del profesorado, la formación

permanente del profesorado debe de ayudar a desarrollar un conocimiento que permita al docente evaluar la calidad de innovación educativa que hay que introducir constantemente en las instituciones”. No descarta ello el que nos encontremos ante toda una revolución tecnológica, la cual trae consigo una coyuntura en la cual se desenvuelve la sociedad y la educación.

En el contexto actual, el caso específico de la Especialidad de Diseño Industrial en Facultad de Arte y Diseño de la universidad, alberga a una comunidad diseñadores competentemente informacionales, que son formados en sus aulas durante 5 años, etapa en la cual reciben no sólo la enseñanza requerida para desempeñarse en su futuro profesional, sino información técnica (por el perfil de la carrera) para su accionar como Diseñador de productos y sistemas de productos para el sector empresarial.

La incorporación de las TIC en una institución educativa no sólo constituye una herramienta que agiliza ciertas tareas sino que puede involucrar la creación de nuevas formas de gestionar el trabajo y colaborar con la instalación de una nueva cultura de relación entre las diversas áreas, los administrativos, los docentes, los egresados y la comunidad educativa en general (Gámez, Hernández, & Sancho, 2005).

Muchos de ellos ya tienen la percepción constructivista de las TIC, del aprendizaje colaborativo que algunos de los docentes fomentan durante sus cursos; pues bien, nuestro diseñador industrial egresa con capacidades para desempeñarse como: Consultor en diseño para empresas, en el diseño y desarrollo de productos de consumo masivo, accesorios para vehículos, productos médicos, mobiliario comercial y para el hogar, productos electrónicos, herramientas y envases, entre otros, Asimismo, el profesional será competente para investigar y desarrollar conceptos de nuevos productos, tecnologías y materiales, participar y coordinar la supervisión de proyectos interdisciplinarios, entre otros.

Hoy gracias a la revolución tecnológica en la que nos desenvolvemos, se hace notorio el vacío que existe entre el “alma mater” y “el egresado”. Esto trae como consecuencia el total desconocimiento de cómo les va en su quehacer profesional al concluir su formación universitaria, y si tienen o no problemas, a razón de que estamos ante una carrera relativamente nueva para nuestro país (recordemos que Diseño Industrial es instaurada por primera vez en el país en el año 1981 en la universidad de referencia, siendo la única por casi 29 años).

Como docentes, consideramos que los alumnos, y su “alma matter” no deben de perder el vínculo pues en estos tiempos nunca se deja de aprender y colaborar. La falta de una comunidad virtual de diseñadores industriales egresados de la universidad es una necesidad inmediata, no existe un verdadero canal de comunicación e intercambio de información especializada, entre ellos; por ello la necesidad de contar con este vínculo.

La carrera de Diseño Industrial requiere de una enorme data para estar actualizada, plasmada en fichas técnicas de diferentes productos y servicios, además de una amplia bibliografía, papers e investigaciones, todo ello a fin de desarrollar los diseños que como diseñadores se propone de manera individual o en caso trabajen en alguna fábrica y requieran retroalimentación sobre procesos e insumos. La necesidad de tener esa información al alcance es, por tanto, relevante, así como mantener el vínculo entre colegas y compartir sus experiencias en los eventos en los cuales participan o entornos en los cuales están desenvolviéndose profesionalmente.

Muchos de los diseñadores que han egresado no cuentan con la data que algunos de los profesores guardan consigo, e incluso no cuentan con la propia data de la cual ellos fueron autores, elaborada en su época de estudiantes como trabajos de campo y que se va actualizando cada año; por ello recurren a los profesores de la especialidad para indagar o simplemente envían una petición de ayuda a las redes sociales, medios que muchas veces no son los más adecuados, logrando una comunicación bidireccional únicamente.

A continuación, algunas imágenes (Ilust. 1) tomadas de las redes administradas por la coordinación de Diseño Industrial en las cuales se denota la interacción de los egresados solicitando información y que, a la vez, demuestra este espíritu de colaboración entre los mismos fuera de las aulas.

Ilustración 2: Imágenes de los diálogos en la comunidad de egresados

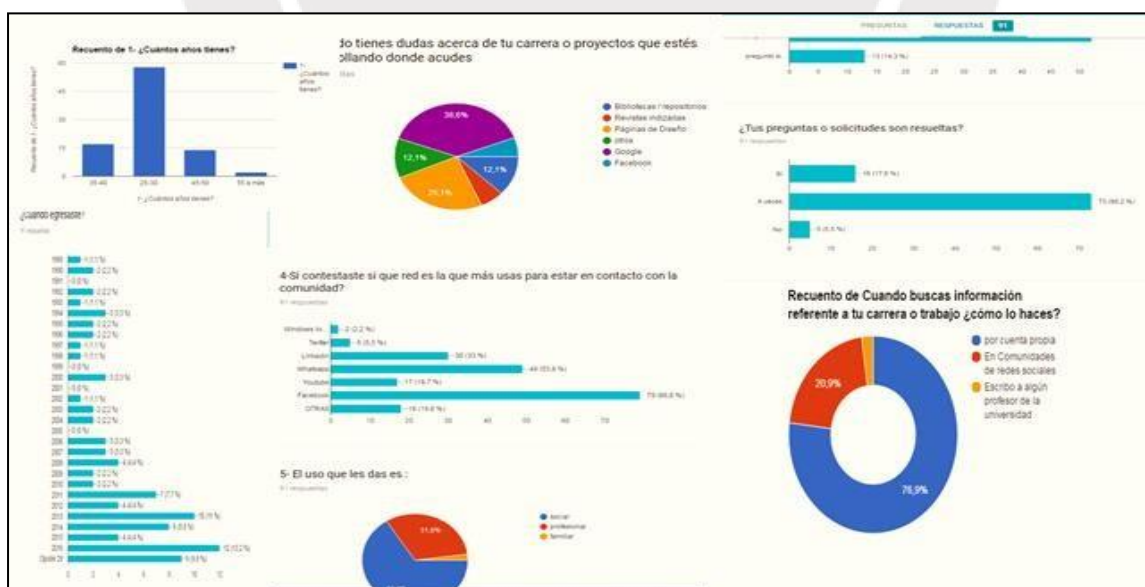


Fuente: Redes sociales Facebook

Reiteradas veces estos anuncios se colocan en las redes que ellos mismos han creado pero la información que intercambian no es completa ni bien administrada, de manera que su utilidad se ve seriamente limitada. Este conocimiento podría quedar para ellos en una plataforma virtual administrada por la Coordinación de la especialidad, una de cuyas funciones sea mantenerla actualizada. Esta sería una manera de mantener a la comunidad de diseñadores industriales de la universidad, totalmente cohesionados, informados y comunicados permanentemente.

Con el fin de obtener datos cualitativos y cuantitativos que sustenten la importancia de este proyecto, se elaboró y aplicó entre los egresados, una encuesta on-line². La población encuestada estuvo conformada por 90 egresados de la especialidad de Diseño Industrial de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad de referencia, obteniéndose los siguientes resultados (Ilust. 3): el 76.9% de egresados refiere falta de retroalimentación frente a sus inquietudes, acudiendo muchas veces a Google para buscar información, un 20.9% acude a las redes sociales para encontrar información que requiere para poder solucionar problemas que se encuentran en el desempeño profesional. Asimismo, el 97.8% de encuestados, está de acuerdo con la creación de un puente para mantener la comunicación con la universidad (Diez Canseco, 2017).

Ilustración 3: Resultados de la encuesta aplicada a egresados de la especialidad de Diseño Industrial en el 2017



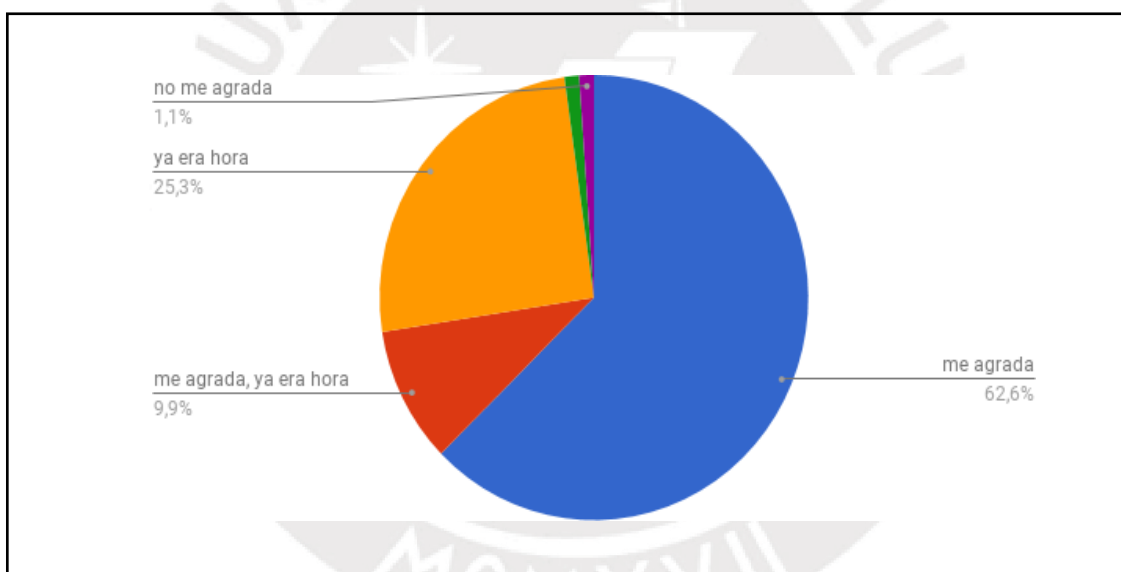
Fuente: Elaboración propia

² Encuesta realizada el 05 mayo del 2017 a un grupo de egresados de la Universidad. Anexo 2.

Ante la falta de comunicación sobre eventos que se realizan en la universidad, el 71.4% desea conocer más sobre los eventos y exposiciones de la especialidad, 86.8% es miembro de Facebook y usa esa plataforma para comunicarse con algunos colegas u otros profesionales para preguntar por información relacionada a sus proyectos.

Los valores que se reflejaron en la encuesta, no sólo reportan el desabastecimiento y falta de comunicación con ellos, sino que nos da una idea de cómo les va en su desempeño profesional; esto debido a la cantidad de dudas suscitadas durante el desarrollo de propuestas que ellos realizan para sus empleadores; aquí podemos ver si la información y enseñanza impartida durante los 5 años de su carrera son las correctas; nos vemos en la posibilidad de analizar y debatir entre el cuerpo de docentes la acertada malla para que futuras generaciones que egresen no presenten vacíos en su conocimiento.

Ilustración 4: Resultados a la pregunta de opinión si estaría de acuerdo con una iniciativa de esta naturaleza. 2017



Fuente: Elaboración propia

De igual manera se formuló una pregunta que fijaría el avance de este proyecto (Fig.3), es aquí donde el 89% estuvo de acuerdo con la creación de un entorno que pueda satisfacer sus necesidades informacionales y estar cerca de la que fue su alma mater.

7. Objetivos y metas de la propuesta

7.1. Objetivo General

Generar un espacio ad hoc de cooperación e intercambio de información técnica y práctica, que fomente el aprendizaje a través del intercambio de saberes y experiencias bajo un enfoque no formal entre egresados y docentes de la carrera de Diseño Industrial de una universidad privada de Lima.

7.2. Objetivos Específicos

- Fomentar el trabajo y aprendizaje colaborativo en red entre egresados y docentes de la Especialidad de Diseño Industrial.
- Generar un entorno de trabajo sistemático para la reflexión y el diseño de prácticas innovadoras potenciando la investigación entre egresados.
- Propiciar un espacio de comunicación y de intercambio que vincule al egresado con la universidad y su formación continua.

7.3. Metas de ocupación:

- 02 diseñadores web.
- 02 Ingenieros informáticos.
- 02 capacitadores para formar a los profesores que administrarán el manejo de información en la página.

7.4. Metas de atención:

- 280 egresados de la carrera de Diseño Industrial de la FAD

7.5. Metas de capacitación:

- 12 docentes de la carrera de Diseño Industrial capacitados para atender la plataforma

7.6. Metas de implementación:

- 03 talleres presenciales de inducción a docentes en el manejo de la plataforma Ning

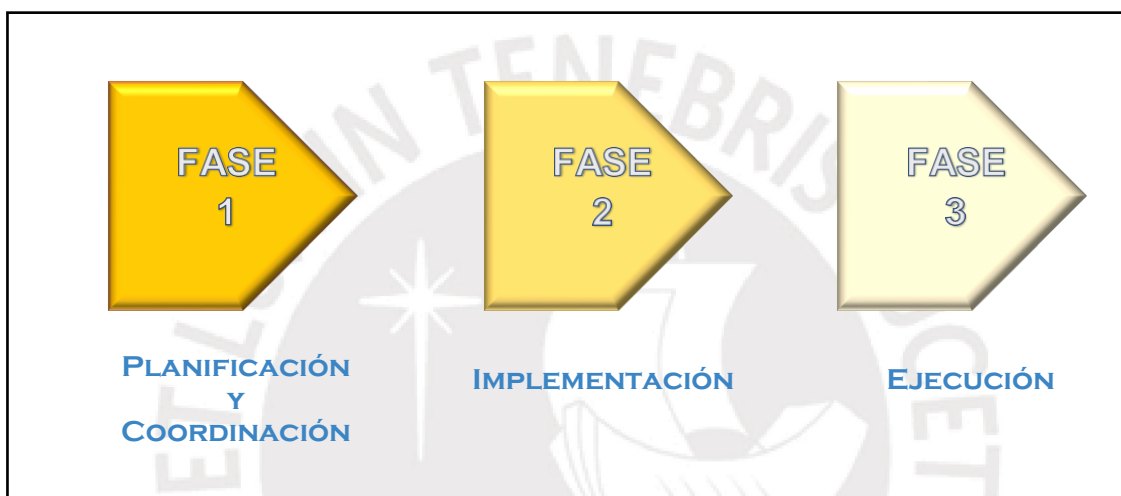
7.7. Metas de producción:

- 01 página web alojada en una plataforma Ning, que albergará la información requerida.
- Videos comunicacionales de sensibilización.

8. Estrategia operativa

Son tres las fases que comprende la Estrategia operativa de la creación de la Comunidad Virtual de Diseñadores.

Ilustración 5: Fases de la estrategia operativa



Fuente: Elaboración propia

Además, para este proyecto se han considerado los siguientes objetivos y trayectorias para cada fase.

Tabla 1: Articulación entre objetivos y líneas de acción

	Objetivos	Trayectorias
FASE 1	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fomentar el trabajo y aprendizaje colaborativo en red entre egresados y docentes de la Especialidad de Diseño Industrial 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseño de la Plataforma para egresados de la especialidad de Diseño Industrial ➤ Desarrollo de situaciones que conducen a la camaradería y al desarrollo personal y profesional

FASE 2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Generar un entorno de trabajo sistemático para la reflexión y el diseño de prácticas innovadoras potenciando la investigación entre egresados. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocimiento del entorno virtual, y la comprensión de los objetivos del aprendizaje colaborativo en Ning. ➤ Metodología de trabajo en equipo para el logro. ➤ Sensibilización e información, orientando y motivando a los egresados a la participación en esta nueva comunidad virtual, dando a conocer sus ventajas. ➤ Desarrollo de cursos de inducción a los profesores miembros de la Especialidad a fin de que contribuyan a despejar las dudas de los miembros de la Comunidad.
FASE 3	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Propiciar un espacio de comunicación y seguimiento de la trayectoria profesional de los egresados de la carrera de Diseño Industrial. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diseño y desarrollo del sistema de seguimiento a egresados. ➤ Introducción de un contexto donde se pueda brindar el apoyo necesario a los egresados por parte de la Especialidad de Diseño Industrial desde la Universidad.

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presentan las actividades que comprende cada una de las trayectorias arriba expuestas en función a cada fase planteada:

Fase 1:

- Coordinación con la Secretaria de Facultad de Arte y Diseño y la Bolsa de Trabajo de la PUCP quienes cuentan con data de egresados.
- Envío de correos electrónicos a los egresados que conformarán la comunidad de egresados de Diseño Industrial PUCP.
- Coordinación con el personal de informática para la actualización de la base de datos.

- Selección de contenidos que fomenten el collaboratory entre la comunidad.
- Diseño de las propuestas en interfaz de la página web.
- Elaboración de los videos de inducción sobre el manejo de la página y ventajas de ésta.
- Habilitación de los foros virtuales, lo que supone identificar una secuencia estructurada de temas de interés, así como identificar al administrador (es) de foro(s).

Fase 2:

- Desarrollo de cursos de inducción a los profesores miembros de la especialidad a fin de que contribuyan a despejar las dudas de los miembros de la Comunidad.
- Capacitación a profesores de Diseño Industrial para el uso de la Plataforma.
- Registro de la información en las debidas herramientas de la Plataforma o página web diseñada para esta comunidad.
- Sensibilización e información, orientando y motivando a los egresados a la participación en esta nueva comunidad virtual, dando a conocer sus ventajas, lo que supone ir actualizando la plataforma con temas de interés.
- Vaciado de la información en las respectivas herramientas de la página web diseñada para esta comunidad.
- Diseño de la página valorando todas las heurísticas necesarias para un buen entendimiento de la interfaz.
- Implementación de la plataforma con el trabajo colaborativo de los miembros de la comunidad
- Coordinaciones con la DTI para que la unidad especializada de la Universidad, realice el pago y aloje el link en la página web de la especialidad.
- Realización y publicación de videos de inducción para el manejo de información en la página web de la comunidad.
- Entrenamiento a los participantes con un foro de inducción para los docentes, otro para los egresados y, en el corto plazo, se evaluarán las respuestas.

Fase 3:

- Puesta en operación de la plataforma para los egresados por parte de la DTI.
- Mantenimiento a cargo del personal de Informática en coordinación con los docentes a cargo de la administración de la plataforma.
- Aplicación de encuestas de monitoreo y evaluación del proyecto.
- Sondeo vía encuestas de satisfacción.

- Análisis de resultados y feed forward.
- Construcción de indicadores de medición de la utilidad del servicio prestado de la sostenibilidad, de los accesos/unidad de tiempo, de difusión de la propuesta en espacios académicos de la universidad, de valoración del servicio.
-

El presente proyecto será sustentado y propuesto a la DTI para la publicación de la página Web de la comunidad virtual a través de un link que será colocado en la página de la Especialidad de Diseño Industrial, el cual conducirá a una plataforma donde se alojará la comunidad virtual con todos sus contenidos. Esta deberá ser retroalimentada cada 3 meses por los docentes TC y TPA a cargo. Estos docentes serán elegidos por la Coordinación de la Especialidad teniendo en cuenta sus conocimientos sobre las TIC, y considerando los temas de vigencia en la plataforma.

Cabe señalar, que se considerarán aspectos éticos en cuanto a la información que se obtenga de los usuarios y la que se ofrezca, no quebrantando las leyes de copyright y teniendo en claro que todo lo que se comente en ese espacio es de carácter privado para la comunidad de egresados de Diseño Industrial de la universidad de referencia. Tanto la confidencialidad de los informantes como la información vertida, son aseguradas por tratarse de una comunidad exclusiva.

9. Recursos humanos

Para el desarrollo y diseño del entorno que albergará a la comunidad de egresados de Diseño Industrial, se está contando con la presencia de 02 diseñadores web los cuales serán contratados y tendrán a cargo el diseño de la interface de la página, haciéndola muy amigable y lo más ágil en comprensión cognitiva, para los usuarios y administradores. Todo ello de acuerdo a una plantilla o Story board que se va a realizar para contemplar la “imagen” de cada uno de los recursos que la plataforma brindará sean leídos de manera inmediata.

De la misma manera se diseñarán aspectos gráficos a fin de tomar en cuenta que ésta - será una página para Diseñadores donde imágenes de productos, procesos de manufacturas y algunos fondos e íconos relacionados con la carrera, será el tema principal, se respetará la condición de “Diseño Centrado en el Usuario” (DCU). Este concepto es una filosofía de diseño de la cual no es ajena al egresado ni a los docentes que son parte de la comunidad, se ha de tener en cuenta limitaciones y requerimientos del mismo usuario final, el producto final ha de constituir una respuesta a sus necesidades y características, por tratarse de una comunidad “digitalmente competente” se garantiza que los egresados no requerirán de habilidades nuevas

para poder hacer uso del entorno que se está planteando en este proyecto (More & Galofré, 2007)

De acuerdo a los parámetros arriba expuestos se ha de considerar un aspecto más en el diseño y planteamiento de la propuesta y es la “usabilidad”, ello determina la valoración de la utilidad de la plataforma, la eficiencia y efectividad así como la satisfacción del usuario final, en este caso nuestro egresado de Diseño industrial.

Don Norman en Abras, Maloney-Krichman, & Preece (2004, p.8), define que las pruebas de usabilidad de un sitio web también tienen un enfoque centrado en el usuario, donde el diseñador se concentra en las necesidades del usuario (Norman, 1988). Para ello recomienda que las pruebas de usabilidad comienzan cuando se ha creado un prototipo en papel, y continúa cuando la interfaz está codificada, pero en la realidad, la mayoría de los sitios web no se prueban antes de la implementación. Por lo general, las pruebas se realizan con los usuarios y con expertos a través de revisiones de expertos. Los expertos pueden comentar sobre problemas de usabilidad mientras los usuarios pueden señalar pequeños problemas relacionados con las tareas (Lazar, 2001). Es aconsejable involucrar a los usuarios del público objetivo y seguir los mismos procedimientos que para probar las aplicaciones de software.

Forman parte importante de este desarrollo, la participación de 02 ingenieros informáticos designados por la DTI los cuales apoyarán en el alojamiento de la página web en el portal de la Universidad, esto debido a un control interno y obligatorio por parte de la “Seguridad en la información” en la cual la universidad juega un papel importante.

Para la inducción o capacitación a 12 profesores de la especialidad, los cuales en adelante serán los responsables del manejo de esta página, se propone la participación de los 02 diseñadores web como instructores, los cuales han concebido de manera lógica e intuitiva el diseño de la página web y quienes, a la vez, desarrollarán el manual (video de inducción), el que será validado con el apoyo de dos o tres egresados y docentes, antes de ser puesto en servicio.

Esta será una manera de constatar que el producto es el adecuado para presentarlo en la plataforma y este sirva además como ayuda a la comunidad en el manejo de la plataforma que aloja la página web de la comunidad.

10. Monitoreo y evaluación

“El monitoreo se refiere a la verificación continua de la implementación del proyecto y de su primer impacto a través del proceso de recolección de datos y de sus análisis, informe y uso de la información” (Gosparini et al. en Milburn, 2010, p. 20)

A efectos de tener participación en el monitoreo y evaluación del proyecto se contará

con un grupo de 12 docentes que hayan recibido inducción y hayan participado en el manejo y experiencia de uso de la página web que alberga a la comunidad de egresados, así mismo dentro de ellos se encuentran los diseñadores web quienes son parte del cuerpo de docentes que hayan tenido participación en el desarrollo del proyecto desde sus inicios (equipo pedagógico y equipo técnico).

El monitoreo en este caso estará a cargo de la maestría y priorizará la información recogida a través de encuestas aplicadas a los usuarios de la página web (Comunidad de Egresados), docentes que han participado y se recogerá también información de la propia página donde se encuentra registrada la mayor cantidad de actividades; es decir nos dirá dónde hay más afluencia por parte de los miembros de la comunidad. Este monitoreo jugará un importante rol ya que supondrá ingresar de manera frecuente, cada dos días, a la página para verificar qué información se pueda recoger. Todo ello sumado a lo que arrojen las encuestas que se harán después de 3 semanas de lanzada la web.

La información generada en esta fase tendrá fines favorables para mejorar la acción, reorientar o hacer una planeación futura mucho más asertiva y efectiva. Sin ello no será posible ver si el proyecto se encuentra encaminado en la dirección correcta (PNUD, 2009).

Un monitoreo continuo y sistemático nos servirá para obtener datos cualitativos sobre el avance en la consecución de las acciones y metas descritas en este proyecto en función al manejo de recursos, sin perder de vista los objetivos.

De acuerdo a Milburn (2010) el monitoreo a realizar en el proyecto nos va a servir entre otras cosas, para conocer:

- Si los recursos materiales y financieros son suficientes;
- Si el personal encargado de la ejecución tiene la calificación y las capacidades necesarias (equipo de la Intervención)
- Si el plan de trabajo ha sido implementado en los tiempos y en la forma planeada (equipo de la intervención)
- Si las actividades realizadas son coherentes con los planes de trabajo;
- Si estamos progresando para avanzar hacia los resultados u objetivos propuestos (de acuerdo a los informes del equipo de intervención)
- Si la respuesta de la población involucrada en las actividades del proyecto es positiva;
- Si hay participación y aceptación de las actividades y los procesos;
- Si existen circunstancias o eventos inesperados.

Con la información proporcionada por el monitoreo, a modo de insumo, se realizará la

evaluación del proyecto por parte de la maestría y con encuestas virtuales a las dos semanas de lanzada la plataforma. Estas encuestas nos brindarán data cualitativa, que en estos casos es más relevante que la cuantitativa. De esa manera, se podrá identificar a tiempo de qué manera se van alcanzando los objetivos del proyecto, y a detectar los logros, oportunidades, debilidades y amenazas, de manera que se faciliten los ajustes al proyecto y se re direccionen los esfuerzos.

11. Sostenibilidad

La Universidad cuenta con una partida anual presupuestaria que se define en función al PEI, en ese sentido las unidades encargadas de las TIC cuentan con el presupuesto para el manejo de proyectos nuevos y mantenimiento de sistemas existentes y, por otro lado, la inversión en tecnología no es objetada; por ello las solicitudes de las unidades académicas son consultadas, en la mayoría de los casos, a la DIA cuando de inversión en tecnología se trata para el ámbito académico, aunque también solicita la opinión de otros actores (Nakano, 2014). Por tanto, la Universidad cuenta con la logística necesaria para implementar una plataforma de las características que se proponen para el presente proyecto.

En particular, la especialidad de Diseño Industrial cuenta con una partida para la renovación tecnológica, por la naturaleza misma de la carrera, se cuenta con programas paramétricos los cuales deben ser renovados anualmente como licencias, es por ello que se contempla que el colocar una plataforma en un dominio con un pago mensual puede ser cubierto tanto por la universidad como por la Especialidad misma.

Además, la atención en la plataforma por parte de profesores de la especialidad, quienes prestarán la asesoría a la comunidad de egresados, está garantizada por cuanto se propone a profesores TC para ello. Asimismo, se dispone del apoyo económico por parte de la Especialidad de Diseño Industrial para el mantenimiento de esta comunidad virtual en el ciberespacio. Un criterio de sostenibilidad importante serán los reportes que el equipo de docentes y el administrador de la plataforma alcanzará a la Coordinación, documento que permitirá se ajusten las metas de atención, cobertura, y de temática de interés.

12. Presupuesto

Tabla 2: Presupuesto para la ejecución del Proyecto

Actividades según Fase	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Sub Total PEN
	Unidad	Valor	Unidad	Valor	Unidad	Valor	
FASE 1	PLANIFICACIÓN Y COORDINACIÓN						
Membresía	año	USD 300					*984.00
Coordinación con la Secretaria de Facultad de Arte y Diseño y la Bolsa de Trabajo de la PUCP quienes cuentan con data de egresados	-	-	-	-	-	-	-
Desarrollo de cursos de inducción a los profesores miembros de la especialidad	-	-	-	-	-	-	-
Envío correos electrónicos	-	-	-	-	-	-	-
Capacitación a profesores de Diseño Industrial para el uso de la Plataforma	-	-	-	-	-	-	-
Diseño de las propuestas en interfaz de la	1	PEN	-	-	-	-	750

página web. Diseñador Web							
Selección de contenidos que fomenten el collaboratory entre la comunidad	-	-	-	-	-	-	-
Diseño de la capacitación a docentes con fines de inducción	-	-	-	-	-	-	-
Elaboración de los videos de inducción sobre el manejo de la página	-	-	-	-	-	-	-
Habilitación de los foros virtuales.	-	-	-	-	-	-	-
FASE 2	IMPLEMENTACIÓN						
Desarrollo de cursos de inducción a los profesores miembros de la especialidad a fin de que contribuyan a despejar las dudas de los miembros de la Comunidad.	-	-	-	-	-	-	-
Capacitación a profesores de Diseño Industrial para el uso de la Plataforma	-	-	-	-	-	-	-
Registro de la información en las debidas herramientas de la Plataforma o	-	-	-	-	-	-	-

página web diseñada para esta comunidad							
Sensibilización e información, orientando y motivando a los egresados a la participación en esta nueva comunidad virtual, dando a conocer sus ventajas	-	-	-	-	-	-	-
Vaciado de la información en la página web diseñada para esta comunidad	-	-	-	-	-	-	-
Coordinación con la DTI para la actualización de la base de datos	-	-	-	-	-	-	-
FASE 3	EJECUCIÓN						
Puesta en operación de la plataforma para los egresados por parte de la DTI	-	-	-	-	-	-	-
Mantenimiento de la plataforma a cargo de personal de coordinación con los docentes a cargo de la administración de la plataforma	-	-	-	-	-	-	-
Aplicación de encuestas de monitoreo y evaluación del proyecto	-	-	-	-	-	-	-

egresados que acceden a la plataforma.							
Análisis de resultados de las encuestas y feed forward.	-	-	-	-	-	-	-
Indicadores de medición de la utilidad del servicio prestado	-	-	-	-	-	-	-

Fuente: Elaboración Propia- * TC= 3.28

13. Cronograma

El presente cuadro trata de establecer la relación en espacio-tiempo de las actividades que se desarrollarán como parte del proyecto. Estos se han planteado como resultado de las estrategias a seguir en cada Fase.

Tabla 3: Cronograma en función a las presentaciones del Proyecto durante la Maestría

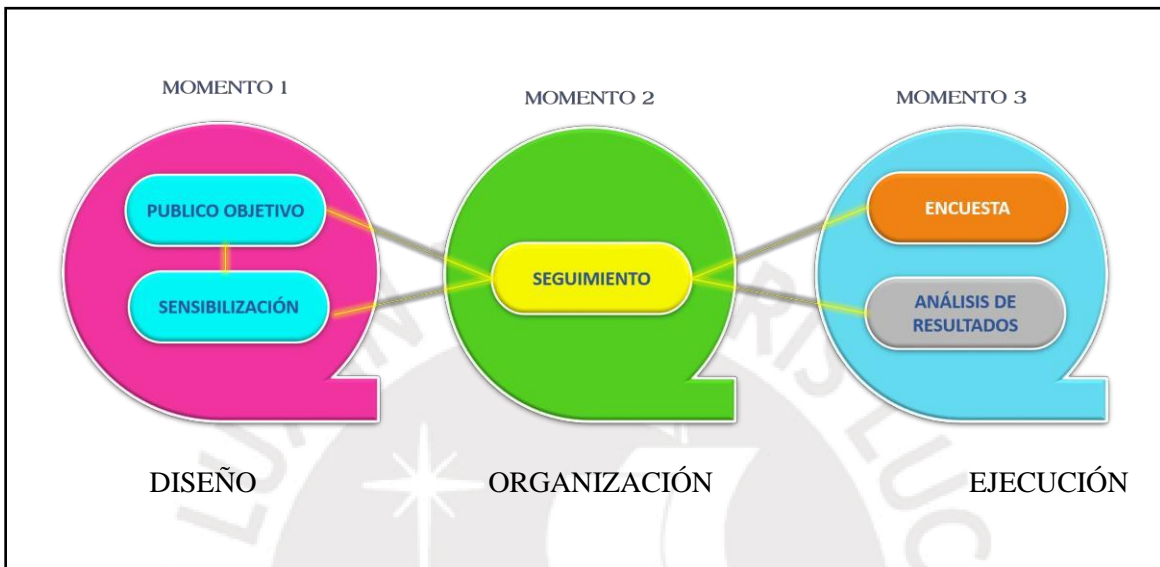
Actividades. al interior de cada Fase		AGO				SET				OCT				NOV				DIC
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
FASE 1	Coordinación con la Secretaría de Facultad de Arte y Diseño y la Bolsa de Trabajo de la PUCP quienes cuentan con data de egresados																	
	Desarrollo de cursos de inducción a los profesores miembros de la especialidad																	
	Envío correos electrónicos																	
	Capacitación a profesores de Diseño Industrial para el uso de la Plataforma																	
	Coordinación con la DTI para la actualización de la																	

	base de datos																		
	Diseño de las propuestas en interfaz de la página web.																		
	Selección de contenidos que fomenten el collaboratory entre la comunidad																		
	Diseño de la capacitación a docentes con fines de inducción																		
	Elaboración de los videos de inducción sobre el manejo de la página																		
	Habilitación de los foros virtuales.																		
Actividades. al interior de cada Fase		AGO				SET				OCT				NOV				DIC	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	
FASE 2	Desarrollo de cursos de inducción a los profesores miembros de la especialidad a fin de que contribuyan a despejar las dudas de los miembros de la Comunidad.																		
	Capacitación a profesores de Diseño Industrial para el uso de la Plataforma																		
	Registro de la información en las debidas herramientas de la Plataforma o página web diseñada para esta comunidad																		
	Sensibilización e información, orientando y motivando a los egresados a la participación en esta nueva comunidad virtual, dando a conocer sus ventajas																		
	Vaciado de la información en la																		

CAPÍTULO 2

En el presente capítulo se presentarán los tres momentos que ha significado desarrollar la experiencia piloto.

Ilustración 6: Momentos en la aplicación de la experiencia piloto



Fuente: Elaboración propia

1. Diseño de la experiencia piloto: momento 1

Este proyecto, dirigido a una comunidad de egresados de la especialidad de Diseño Industrial de una Universidad de Lima, presenta un conjunto de objetivos específicos, a los cuales van a responder ciertas estrategias y a estas, ciertas actividades. Para ello será necesario tener en cuenta que durante su desarrollo se presentarán algunos inconvenientes, los cuales se deben de prever a la hora de hacer una prueba (experiencia) piloto.

Para ello se consideraron las encuestas realizadas en el mes de marzo 2017; de manera que se visualicen los datos cualitativos y cuantitativos que sustentan la propuesta y ello ayude a ir estableciendo los puntos más resaltantes que deberá tener la propuesta. Es de esta manera que se obtendría la autorización y buena disposición por parte del personal decisor de la Universidad, y se espera que la autoridad competente brinde las facilidades del caso para desarrollar la intervención.

La experiencia piloto supone un acercamiento a la realidad de la propuesta y medición de su funcionamiento; para ello se trabajó con un 18% aproximado de la población beneficiada;

en este caso egresado y fue liderado por la Coordinación de la Especialidad conjuntamente con el staff de 12 docentes seleccionados por esa coordinación.

Se procedió en primer lugar a la recolección de data actualizada de los egresados de diseño Industrial de la FAD hasta la fecha. Dicha información se obtuvo de la data existente en los archivos de la FAD, así como de los correos electrónicos guardados a lo largo de las gestiones de los diversos Coordinadores de la especialidad.

En la etapa de sensibilización y, a la vez, recojo de información, se procedió al envío de correos electrónicos invitando a los egresados de la especialidad de Diseño Industrial a formar parte de la comunidad; de manera que tengan un primer acercamiento al “producto” ofrecido. Respondieron un total de 75/280 (cantidad de personas que se inscribieron en la pág. web), muchos de los envíos por correo rebotaron por desconocimiento del servidor o simplemente por ser direcciones ya no válidas.³ Este suceso no representó un problema pues se llegó a contar con casi un 30% de egresados para la prueba piloto.

Los egresados que llegaron a contestar formaban parte de las promociones egresadas desde aproximadamente 2001 en adelante. Esta etapa de sensibilización se llevó a cabo a través de medios sociales como los correos y la publicación en las redes de Facebook que actualmente es usada por la comunidad.

A continuación un detalle de los egresados que según la página se inscribieron en la comunidad, y que a inicios de noviembre de 2017 contaba con 84 miembros. Es conveniente destacar que al leer los perfiles de cada miembro que ingresa se están obteniendo direcciones de correo distintas a las consignadas en la base de datos y que son las más usadas por ellos.

³ Data interesante para afrontar la contingencia que surge afectando el cumplimiento del cronograma establecido. El banco de datos con que cuenta la universidad está desactualizado.

Ilustración 7: Relación de los primeros inscritos en la página de la comunidad

← → ↻ Es seguro | https://diredpucp.ning.com/main/membership/listMembers

Configuración de correo electrónico
Configuración de invitaciones
Categorías de miembros

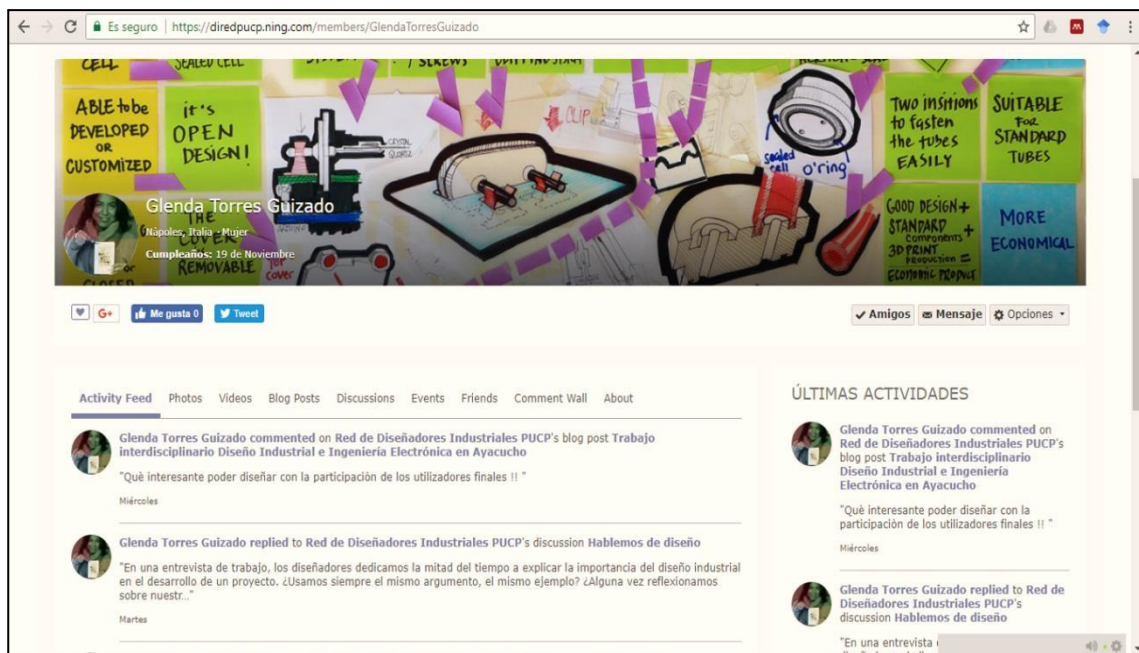
Your Spam Watchlist is empty. Sweet! [Learn more](#) about reducing spam.

<input type="checkbox"/>	Nombre	Email	Dirección IP	Función	Fecha en que se unió
<input type="checkbox"/>	Ximena Collado Saavedra	ximena.collado.s@gmail.com	181.64.192.218	Miembro	4 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Jesus Alberto Camacho Mosqueira	jesal.cm@gmail.com	181.64.237.163	Miembro	4 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Claudia Lam	claud_lam@yahoo.com	179.7.72.179	Miembro	3 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Mónica Espejo Acha	monikaespejoa@gmail.com	190.238.105.194	Miembro	3 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	David Omar Núñez Diban	omar.diban@gmail.com	189.73.73.41	Miembro	3 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Enrique G. Gómez García	eggomezg@gmail.com	179.7.144.184	Miembro	2 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Ernesto Rosales Ramírez	erosalesid@gmail.com	200.41.111.69	Miembro	2 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Lizbeth Stephanie Díaz Nuñez	lizbeth.dn@gmail.com	190.236.1.127	Miembro	1 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Lizeth Marzano Noguera	lizeth.marzanog@gmail.com	190.236.12.56	Miembro	1 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Stephanie stenning	stenningsa@gmail.com	190.239.191.162	Miembro	1 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Adriana Lari	adrilaju1714@hotmail.com	201.230.158.2	Miembro	1 de Nov. de 2017
<input type="checkbox"/>	Henry Fermín Malca Leon	hmalca@msn.com	70.70.110.93	Miembro	31 de Oct. de 2017
<input type="checkbox"/>	Fernando Pérez Riojas	fperez@pucp.pe	200.37.4.45	Miembro	30 de Oct. de 2017
<input type="checkbox"/>	Claudia Cardenal	ccardenal@pucp.pe	200.10.131.130	Miembro	30 de Oct. de 2017
<input type="checkbox"/>	Gerardo Leon	grrdoleon@gmail.com	80.87.19.226	Miembro	30 de Oct. de 2017
<input type="checkbox"/>	Wilhelm Schütze	wilyschutze@hotmail.com	190.113.211.5	Miembro	29 de Oct. de 2017
<input type="checkbox"/>	Jorge Sanabria	jorgeasancar@gmail.com	179.7.211.180	Miembro	29 de Oct. de 2017
<input type="checkbox"/>	Pablo Machacuay Gómez	pmachacuay@gmail.com	190.236.205.234	Miembro	27 de Oct. de 2017
<input type="checkbox"/>	Carlos Medrano	carlosmedmal@gmail.com	181.67.169.86	Miembro	27 de Oct. de 2017

Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

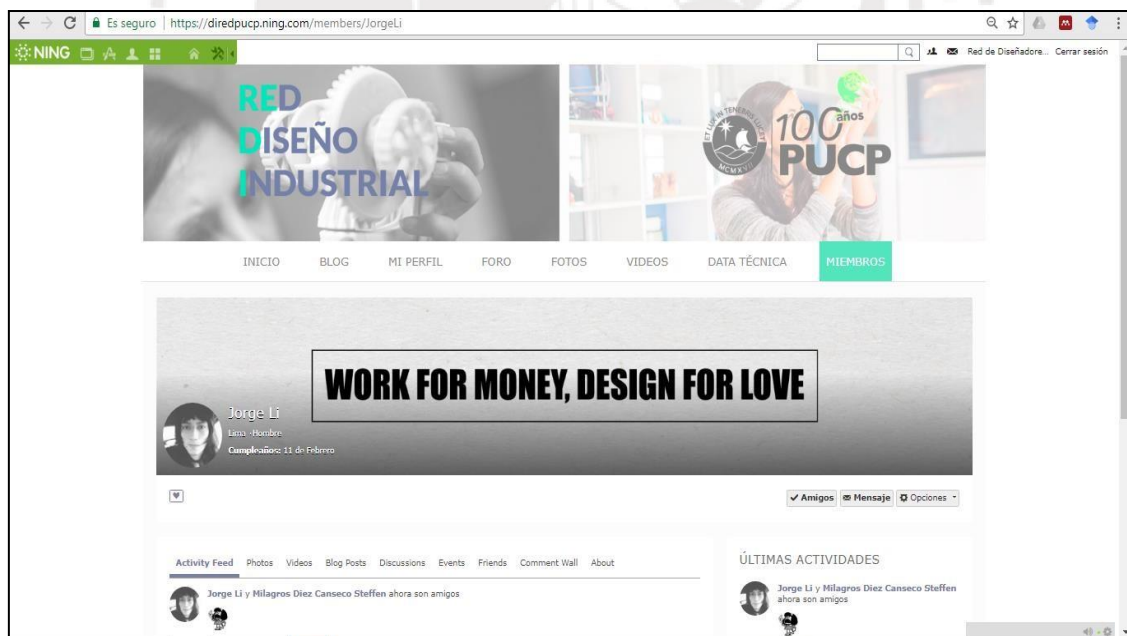
La imagen anterior muestra en pequeña escala, a los miembros de la comunidad que fueron aceptando la invitación.

Ilustración 8: Personalización de cada una de las portadas de los miembros de la comunidad



Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

Ilustración 9: Personalización de cada una de las portadas de los miembros de la comunidad



Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

Paralelamente, mientras se recogió la información de direcciones para el envío de correos masivos, se trabajó con el diseñador de la página el “nombre de la comunidad” y el diseño de la página, tipo de botones, historial, buscadores, en resumen todo lo que tenga que ver con una adecuada interface.

Esta parte, correspondiente al diseño del piloto, se desarrolló con la participación de dos web designer, en este caso es necesario remarcar que se trata de docentes de la misma especialidad encargados de los cursos Representación y Comunicación visual en los cuales se tiene una amplia experiencia al respecto. El hecho de trabajar con personal de la misma comunidad docente ayuda de cierta manera a la futura administración de la página; y también a hablar en un lenguaje familiar sobre la ergonomía de la interfaz, así como a tener en cuenta las heurísticas que debe contemplar el diseño de una página web de esta índole, de manera que la experiencia de usuario e interfaz sea la adecuada.

Al respecto, la plataforma NING sólo ofrece unas plantillas para el diseño y la ubicación de la información; esto es algo restringido pues si bien las páginas de diseño son más activas se puede ir proponiendo diversas plantillas hasta conocer totalmente los recursos de la plataforma, algo totalmente nuevo para nosotros.

Generalmente la plataforma brinda opciones de tener la retroalimentación de actividades en columnas, como se aprecia en la siguiente figura.

Ilustración 10: Diseño final de la primera pantalla



Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

A continuación algunos criterios que se tuvieron en cuenta durante el diseño de esta experiencia.

Ilustración 11: Criterios a considerar para la realización de la experiencia piloto



Fuente: Elaboración propia

1.1. Elementos centrales de la propuesta

Uno de los momentos del desarrollo de esta propuesta, fue la capacitación en un período de 2 semanas a los 12 docentes de la Especialidad de Diseño Industrial los cuales serán el elemento vinculador entre la página para los egresados y la especialidad misma como parte de la institución. Esta capacitación se realizó a través de video tutoriales y el diseño de una página web con la implementación ya dada para que ellos reciban clases presenciales para la explicación del funcionamiento de la página de la comunidad de egresados.

1.2. Elementos del grupo beneficiario

Otro elemento de validación fue la publicación del video hacia los egresados; este video fue el mismo que se presentó a los profesores propuestos para el manejo de la plataforma como un video de inducción, así como para quienes son el público Objetivo; esta vez con una muestra de aproximadamente 50 personas. Una manera de asegurarnos fue que el video de inducción absuelva cualquier duda de funcionamiento de la página web y de cómo interactuar en ella.

1.3. Estrategias a aplicar

- La siguiente relación contempla los objetivos específicos y las estrategias más relevantes a aplicar para el trabajo en la experiencia piloto:
- Elaboración de la Plataforma para egresados de la especialidad de Diseño Industrial.
- Metodología de trabajo en equipo para el logro. Diseño de las clases que irán a manera de inducción y sensibilización para profesores y egresados.
- Sensibilización e información, orientando y motivando a los egresados a la participación en esta nueva comunidad virtual, dando a conocer sus ventajas.
- Desarrollo de cursos de inducción a los profesores miembros de la Especialidad a fin de que contribuyan a despejar las dudas de los miembros de la Comunidad.
- Desarrollo del sistema de seguimiento a egresados.

1.4. Riesgos, contingencias y recursos a emplear

Analizar los riesgos, supone estimar ocurrencias y para ello Lewis (2004, pp 48-49), propone partir de ciertos cuestionamientos:

1.4.1. ¿Qué podría salir mal?

- El hecho de que la institución no acepte el proyecto de innovación como un seguimiento del recorrido de los egresados en su campo laboral.

Para esta contingencia se decidió tener una ayuda memoria para hacer una breve presentación del proyecto en primera instancia al Vicerrectorado Administrativo de la Universidad, denotando en ella las ventajas de contar con esta comunidad virtual de egresados y la manera cómo ayudará esta no sólo en el seguimiento de los egresados sino para la válida e inapreciable retroalimentación que esto nos dará más adelante para mejoras de la enseñanza.

1.4.2. ¿Qué podría impedirnos cumplir los objetivos?

- Obtener un producto final de pésima calidad.

Para evitar esta situación, se acompañó al diseñador web durante la realización de los primeros bocetos de la página web para que esta pueda respetar la interfaz deseada, contar con una estructura y data debidamente colocada.

- Insatisfacción del usuario por la poca retroalimentación.

En previsión de esta situación, al momento de la inducción hacia los profesores, se les recordó que parte de su función como TC es la de asesorar a los egresados en la ayuda que éstos solicitan y también es responsabilidad de la coordinación el colocar las últimas noticias o novedades, esto hizo que la página esté en constante movimiento.

- Inadecuada participación de los usuarios.

Para evitar esta contingencia, se optó por establecer una normativa interna dejando en claro la finalidad del espacio colaborativo y el tipo de material que debe de ser compartido; todo ello a través de comunicaciones vía correo electrónico con la finalidad de manejar un entorno ameno y equitativo en trato; el correo de invitación a ser parte de la comunidad integraba ese mensaje.

- Suspensión del funcionamiento de la plataforma por falta de Pago.

Para ello, el pago momentáneamente está siendo absorbido por la maestría, hasta que éste esté contemplado como un gasto fijo de la especialidad y se encuentre dentro del rubro de “renovaciones de licencias de laboratorios” como parte de los recursos que se dan a la especialidad.

1.5. Tiempos

La experiencia duró un mes, aproximadamente, y a la fecha se establece un período de silencio para la mejora de la página y a la espera de la presentación.

1.6. Recursos Humanos

El siguiente personal es el que realizó el monitoreo del desarrollo del piloto:

- 01 Responsable del proyecto (principal)
- 01 Diseñador Web (apoyo) bajo la dirección del responsable del proyecto

1.7. Factores económicos (gestión)

Este punto supone la contingencia de incurrir en altos costos durante la experiencia piloto. Para ello se trabajó con diseñadores web, entre los profesores de la especialidad uno de ellos se ofreció apoyar en el proyecto por parecerle de singular importancia. Fuera de ese gasto lo que realmente ocasiona un desembolso económico es el pago del dominio para mantener la plataforma activa

1.8. Materiales

Este proyecto no hizo uso de materiales de oficina, salvo el uso de un laboratorio de cómputo de la especialidad de Diseño Industrial.

2. Organización de la experiencia piloto: momento 2

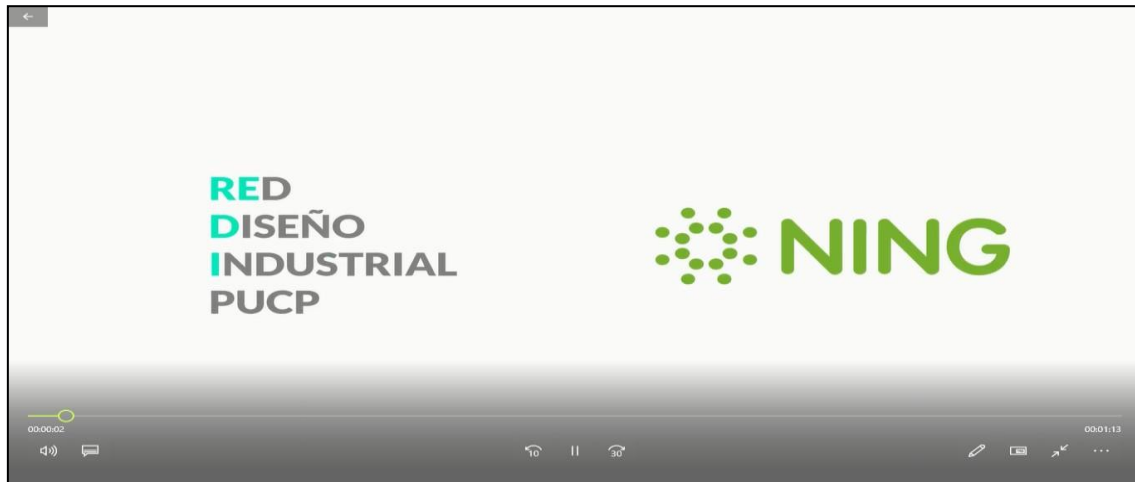
Previo presentación de la página a los futuros usuarios, se abrieron foros de discusión para incentivar el uso y difundir los beneficios de la plataforma, instalando allí data de importancia para los diseñadores. Se diseñó el video de inducción y se designó a los principales docentes los cuales tendrían la responsabilidad de la administración de la plataforma de la RED DISEÑO INDUSTRIAL. Es en ese momento que se procedió a implementar la página colocando la información más relevante para ir clasificando la información sea en data, video de procesos y documentales todos ellos tomados de la página de YouTube; pero con la ventaja de tenerlos todos en un mismo sitio.

La organización de la página para egresados de la especialidad de Diseño Industrial obedeció a una orientación hacia la gestión y la creación del conocimiento a través de experiencias en el trabajo colaborativo, en el marco de una comunidad virtual. Debemos ver esta propuesta como un modelo de interacción entre profesores y egresados al mismo tiempo que una nueva forma de comunicación educativa donde prima el aprendizaje activo e interactivo en frecuencias de tiempo, prima además la investigación y la resolución de problemas en los cuales el usuario objetivo (egresado) se sienta o encuentre; dos aspectos contribuyeron al desarrollo de todo este proyecto y fue no solo la problemática que encontraban estos egresados al tener vacíos en su formación sino también buscar el rendimiento y la satisfacción hacia la experiencia educativa por parte de ellos.

Tal como se señala, la información técnica que los usuarios encontrarán en estos casos son trabajos que ellos tuvieran bien a desarrollar en tiempo de estudiantes. Es en este espacio donde el aprendizaje colaborativo va a valerse de recursos tecnológicos implementados a manera de saberes previos; es decir, lo ya visto en clases, como estos trabajos que se ofrecen en

la red social. Cabe mencionar que este espacio colaborativo hará uso de la tecnología con el único fin de alcanzar un objetivo, el de colaborar de manera interactiva (Heredia y Sánchez., 2013).

Ilustración 12: Pantalla del video de inducción para los futuros miembros de la comunidad



Fuente: Elaboración propia

La inducción a los profesores (futuros administradores) se realizó a través de un video y haciendo que los propios docentes interactúen en la página a manera de alimentarla con alguna información, al igual que se propició la participación activa en el primer foro “Hablemos de Diseño”, donde - como se verá en el Informe de la Experiencia Piloto- desde Italia, una egresada de la especialidad planteó interesantes cuestionamientos que se desarrollan en el hilo de la conversación hasta la fecha.

Ilustración 13: Registros del curso de Inducción a cargo de la tesista y un docente de la especialidad



Fuente: Elaboración propia

Ilustración 14: Registros del curso de Inducción cargo de la tesista y un docente de la especialidad



Fuente: Elaboración propia

La ventaja de trabajar con los diseñadores docentes, fue que ellos manejan el saber previo en cuanto a comunicación se refiere y debido a que la interfaz de la plataforma es muy intuitiva, es verdaderamente muy sencilla de manejar. La explicación estuvo a cargo de un docente especialista en diseño de medios para la comunicación. La duración de esta inducción fue de dos días y participaron 7 docentes.

Esta inducción tuvo un programa de trabajo en el cual primero se habló de la necesidad de tener un medio comunicacional e interactivo para poder hacer el seguimiento a los egresados, luego se proyectó el video de inducción y se hicieron pruebas de llenado de información. Por tratarse de docentes a TC se les solicitó una tarde de su carga horaria para la inducción.

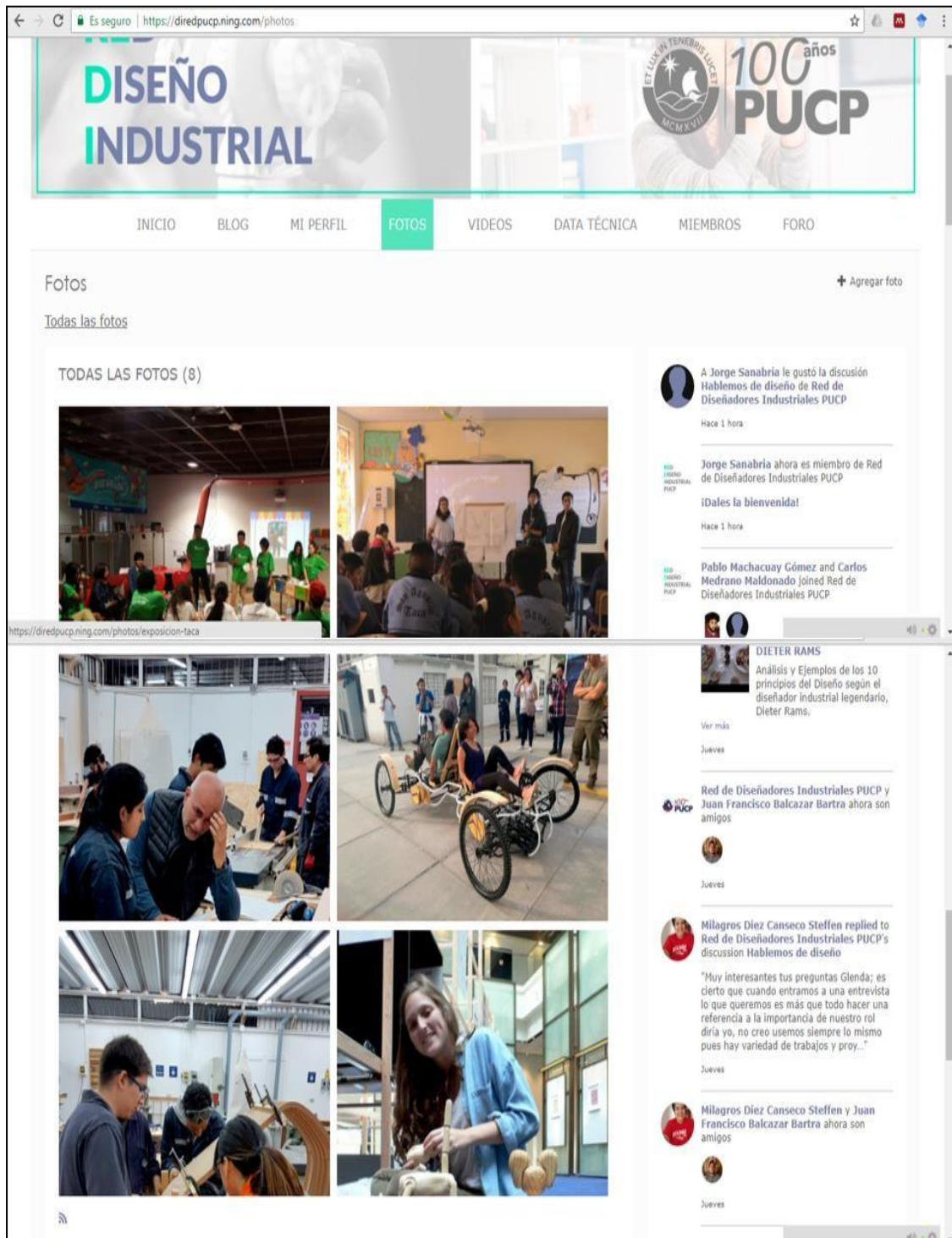
En el caso de los egresados, se les remitió el mismo video que fuera mostrado y usado como inducción a los docentes, para manejar el mismo mensaje. También se usó el mismo video que usa la plataforma para poder ofrecer sus atributos.

Ilustración 15: Pantalla del video de propuestas de la propia plataforma



Fuente: www.Ning.com

Ilustración 16: Imágenes de las actividades de la especialidad, subidas a la plataforma a manera de práctica como parte de la inducción a los docentes



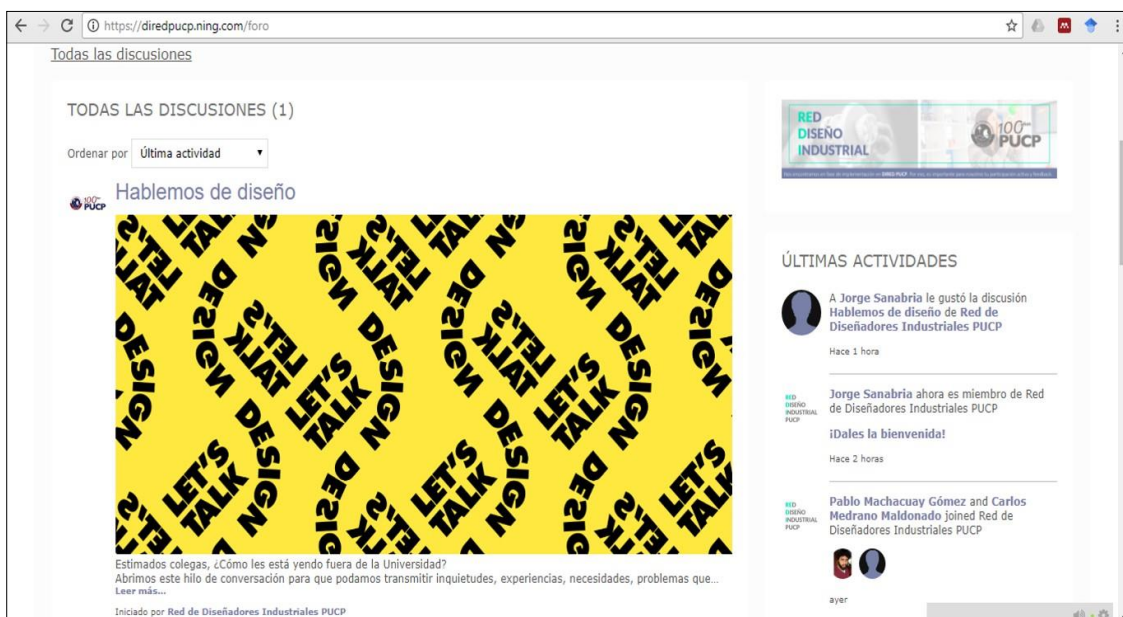
Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

3. La ejecución de la experiencia piloto: momento 3

En este momento, se apertura la plataforma a la comunidad la tercera semana del mes

de octubre, esta fue recibiendo de manera muy pausada a los usuarios. A efectos de poder incrementar la actividad en la página procedimos a integrar la herramienta foros, “Hablemos de Diseño”, tema que a los diseñadores nos agrada especialmente por la versatilidad de las respuestas que allí se puedan dar, desde la naturaleza de ser diseñador hasta la mayor de las complejidades y rivalidades entre profesiones afines.

Ilustración 17: Primer foro de la Comunidad de Egresados



Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

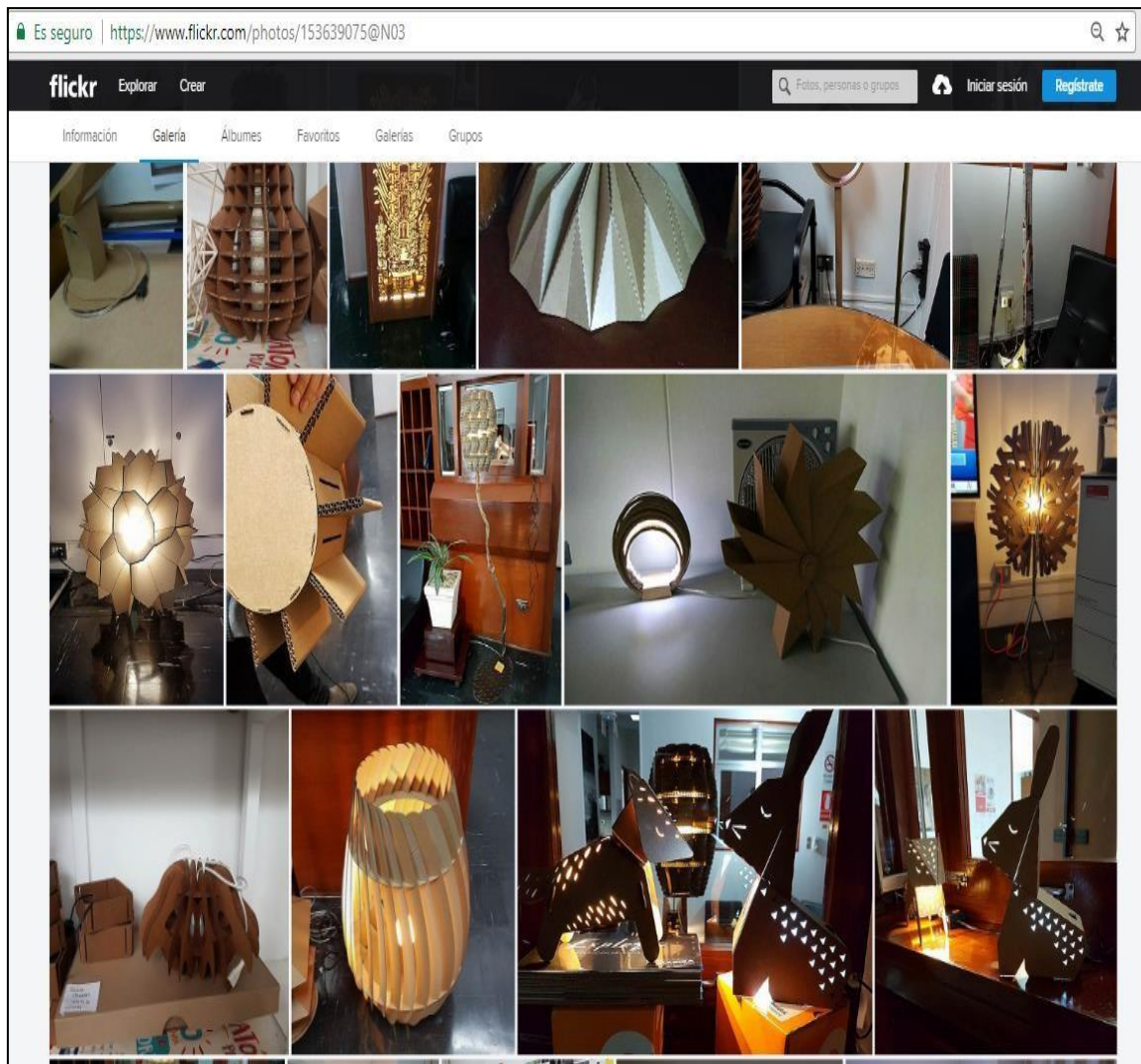
En un inicio la página no tenía actividad; conforme se fue implementando la comunidad, ésta ha tenido diversos niveles de participación aunque no se alcanzó una participación total; muchos se dirigieron a los videos o fotos mientras que pocos se animaban a la participación en foros.

Otra de las actividades fue la publicación de próximos eventos a realizar en la especialidad como el evento por el aniversario de la institución. Este fue publicado en los blogs a manera de noticias y vinculado en Flickr, donde se mostraron algunos diseños que irían a exposición para dicho evento. Es el proyectista quien ha monitoreado cada una de las actividades establecidas en este documento, a fin de que se llegue a un producto de gran utilidad para todos los egresados de la Especialidad de Diseño Industrial.

Todas las ocurrencias durante el desarrollo de la experiencia piloto fueron anotadas en un cuaderno de campo a fin de que la información quede registrada y pueda ser motivo de

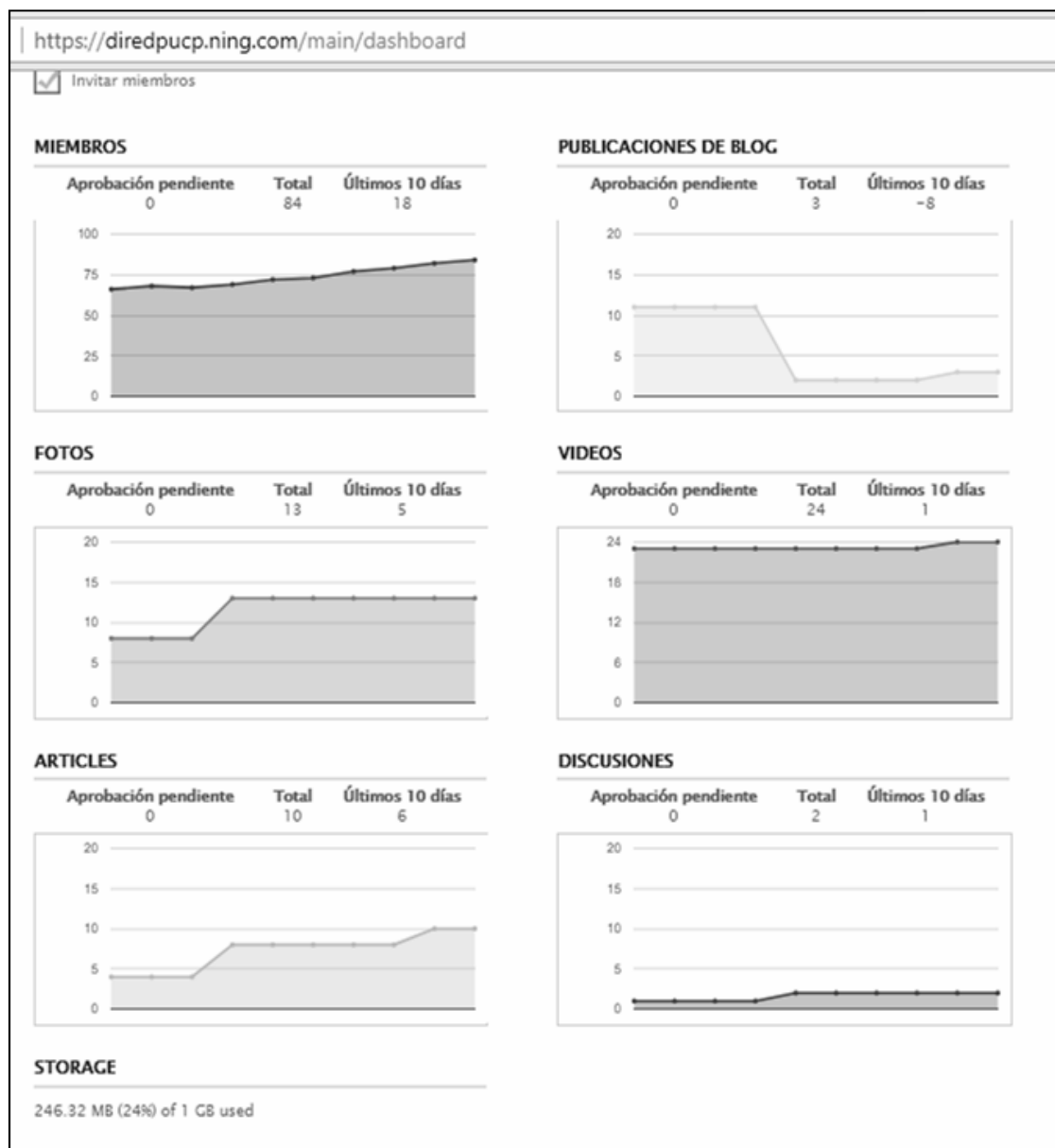
retroalimentación en la fase final. En este recojo de información se monitorean acciones, resultados imprevistos surgidos en el camino y estrategias de afrontamiento de las mismas.

Ilustración 18: Blog de noticias en la comunidad vinculando otras páginas para ser vistas por más personas



Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

Ilustración 19: Actividad de la página DIREDPUCP al 29 de octubre del 2017



Fuente: Página DIREDPUCP, de la Comunidad de Egresados

4. Informe de la experiencia piloto

El hecho de redactar un reporte implica la concepción de una breve evaluación de los resultados de esta misma, realizando un proceso sistemático, técnico de análisis de información válida y confiable, todo ello con miras a una mejora posterior (Pérez, 1995).

Esta será la primera puesta en escena del proyecto de innovación propuesto con la intención de visualizar las ventajas y desventajas de una posible implementación en una universidad de Lima. La metodología empleada para la presente experiencia respondió a un enfoque metodológico de tipo cualitativo, en tanto se buscó detallar comportamientos, contextos, documentos, que se convierten en insumos esenciales para apoyar la validez de la

propuesta y posterior rediseño (Merrian, 2009). Esta prueba constituyó un paso importante en el proyecto de innovación; en ella se ha desarrollado el siguiente momento:

Una parte importante de la ejecución de la experiencia piloto fue el análisis de algunos cuestionamientos planteados a manera de prueba de verificación (Checking List), centradas en la calidad del servicio generado por la intervención en beneficio inmediato del público objetivo (egresados Diseño Industrial). (COSUDE, 2002).

Esta lista de verificación fue usada a manera de herramienta metodológica para conocer los factores, componentes, propiedades aspectos, dimensiones, criterios a tomar en cuenta para realizar la prueba. Los elementos mencionados se organizaron de manera coherente y usada como herramienta metodológica. El diseño final constó de una serie de ítems, factores, propiedades, aspectos, componentes, criterios, dimensiones o comportamientos, todos ellos necesarios a tomar en cuenta para realizar la tarea, controlar y evaluar el desarrollo del proyecto; en esta lista se contempla el éxito o no de la validez del proyecto (Oliva, 2009). A continuación presentamos los resultados del empleo de este instrumento.

Respecto a la manera en que ayudó la caracterización de la realidad al desarrollo de la intervención y a la atención de las necesidades de los destinatarios de la experiencia:

- Muchos de los egresados respondieron a la invitación realizada de manera rápida, muchos de ellos mostrando curiosidad por lo que se propone desde la especialidad, para sopesar la carencia de información en el desarrollo de sus labores.

Respecto a los factores externos o contextuales explorados al realizar la caracterización de la realidad, que constituyen obstáculos para el desarrollo de la intervención u obstaculizaron los resultados de esta:

- Se encontraron algunos obstáculos técnicos y formales en lo que respecta a la parte administrativa; para empezar no se obtuvo el apoyo económico ya que el Director del VRAD se hallaba fuera del país y sólo esa instancia tiene la autoridad de dar el visto bueno al apoyo económico y funcional. Por lo tanto, se procedió al financiamiento del pago del dominio hasta que se presente de manera oficial a las altas autoridades. Esto implicó retrasar significativamente el pago de la plataforma para la red social, y debido a que se trabajó a manera “período de prueba”, la caducidad de 14 días hizo que se reformulara todo de nuevo sobrepasando el tiempo previsto; pero esta vez con mayor confianza y seguridad, de todo aquello que se iba a colocar.
- Al momento de haber pagado la membresía y publicado la información, se constató que no todos los comandos de la página funcionaban; por ejemplo, no aceptaba colgar

videos a través de links, no los abría y reportaba mensajes de error, Luego de la comunicación con los técnicos de NING, este impase fue solucionado, después de unas semanas.

- De acuerdo a los resultados se observó una especie de “adicción” por las redes como Facebook que ha llegado a ser como una de las tareas del día, de manera sistematizada y automática para la participación de los círculos de amistad y las preguntas que aún allí vienen surgiendo. Se intuye que esta “familiaridad” es la que probablemente esté creando el conflicto con la otra página en la cual la información es parte de un “almacén” de data, fotos y videos, aún no conocidos por la mayoría.

Respecto a los intereses y motivaciones de los actores externos y los grupos de influencia más relevantes que fueron atendidos durante la intervención:

- Resulta interesante destacar la aceptación de varios usuarios al tema de debate que abrimos en el foro de la página, pero dentro de éste nació otra rama por recomendación de una egresada que radica en el extranjero hablando sobre la posición y responsabilidad social del diseñador en su contexto.

Respecto al grado en que las estrategias y actividades aplicadas respondieron a las expectativas de los destinatarios;

- El nivel de participación no ha sido el esperado. Habiéndose tomado en cuenta una primera encuesta de propuesta de temas, se sugiere – para la etapa de ejecución real de la propuesta - la incorporación de temas de mayor importancia. Es preciso indicar que se trata de una plataforma totalmente nueva para ellos; pero no se hace alusión a la dificultad en el manejo sino a la necesidad de familiarizarse con ella.

Respecto a la medida en que la intervención constituyó una propuesta novedosa que respondió a la diversidad, necesidades y demandas socioeducativas de los destinatarios y del contexto:

- Sólo interviene un 10% de la población inscrita, por tanto, se requiere de mayor tiempo. Creemos que el tiempo de exposición de la experiencia piloto (fue de una semana, aunque se decide dejarlo abierto un tiempo más), fue insuficiente.

Respecto a la suficiencia de la intervención para dar solución, aunque sea parcial, al problema educativo que se pretende atender:

- Se considera que faltó tiempo para la familiarización, proceder a un cambio de táctica con nuevos videos de inducción y demostrar qué tan eficiente es la plataforma.

Respecto a los beneficios de la intervención para la población objetivo:

- Tan sólo se tuvo una participación de un 10% en una semana de piloto, aunque ella nos envió cierto tipo de información, como la necesidad de ampliar el plazo a fin de dar mayor tiempo a la difusión y familiarización con la interfaz.
- Es claro que Facebook tiene una particular presencia en la vida de todos los que formamos parte de esa red social. En la estructura de Facebook existe una interacción entre diferentes sujetos que participan sobre un tema preciso con objetivos comunes de manera tal que obtienen intercambios sin barrera alguna ni complicaciones, son directos y sin censura previa en algunos casos.

El caso es que estas redes no son tan sólo ocupadas por personas comunes sino también por entidades públicas y privadas que ven en ellas la mejor manera de difundir acciones, productos y servicios, estas redes son muchas veces usadas para manifestar opiniones acerca de diversos temas personales o coyunturales, expresan hasta molestias por excesos en la política y vida diaria; es pues un medio de difusión muy fuerte y es Facebook quien lidera esta “forma de expresión”. Si uno quiere “estar al día” debe ser miembro de una red social.

Estar comunicado es una característica inherente al hombre moderno, por ello se generan agrupaciones y somos parte de ellas con similar tipo de pensamientos, gustos y costumbres, encontraremos de todo, desde cosas de mucha relevancia en calidad de información así como lo contrario (Orellana, 2017).

Plataformas como Facebook son usadas por mucha gente, por consiguiente, cualquier hecho que pase en el mundo real pasará en el virtual, el alcance de esta plataforma es enorme; pero ¿qué tan cierto es todo lo que allí sucede? ¿Cómo distinguir la paja del trigo? esto recae en una mera réplica mejorada o empeorada de la realidad. Facebook nos lleva a conexiones entre terceros, gente totalmente desconocida nos permite inmiscuirnos o participar en proyectos o iniciativas, recuerdos propuestas de otros sin que ningún participante haya enviado el mensaje, son opiniones al aire.

Si bien Facebook contribuye a la alfabetización digital por caminos inéditos, la potencial aparición de redes sociales de “segunda generación temática” como lo es la plataforma NING es una buena opción respecto a cierta tipología de manejo, acertados comentarios en colaboración de grupos; sobre todo cuando de aprendizaje colaborativo se trata.

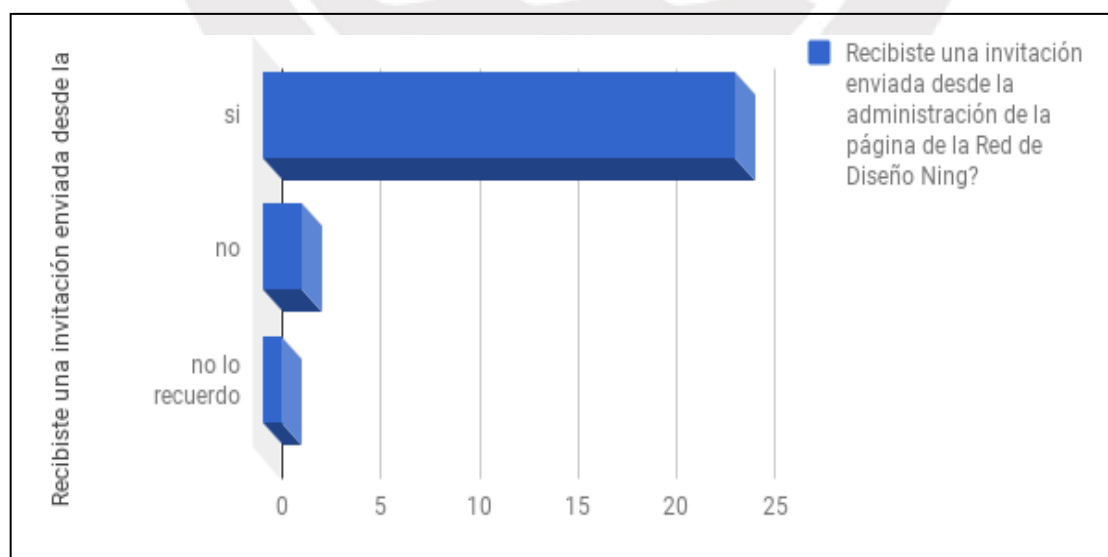
Cuando en la comunidad se conocen otras redes, como LinkedIn, el asunto es más claro, esta es una red con objetivos meramente profesionales y académicos. Facebook no es en definitiva una red educacional, ya que de por sí, puede alterar, interferir, rediseñar y modificar los contenidos y las redes que conforman los profesores, ex alumnos. (Piscitelli, A. 2009).

Con este análisis y algo de una natural preocupación, se procedió a realizar una encuesta online a todos aquellos que se inscribieron en algún momento y también a los que no lo hicieron, para obtener los datos requeridos de manera que todos los atributos, cualidades y variables nos lleven a un resultado válido. La encuesta tuvo como finalidad medir los valores cualitativos de esta poca participación en la página de manera que nos resulten valores determinantes para proceder a un rediseño de la página o intentar otro medio de comunicación.

La encuesta fue realizada en línea a través del uso de los formularios Google Form, y tuvo una duración de 3 días de apertura para recibir la información. Contó con un cuestionario de 10 preguntas de selección múltiple y abierta. La población que respondió a esta encuesta fue de 27 personas que brindaron su opinión. Para efectos de la presentación y análisis de los resultados sólo se están tomando algunas preguntas clave.⁴

A continuación, un análisis de la encuesta y los resultados relevantes obtenidos:

Ilustración 20: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web



⁴ Entrevista completa la podemos encontrar en el Anexo N° 2

Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- Octubre 2017

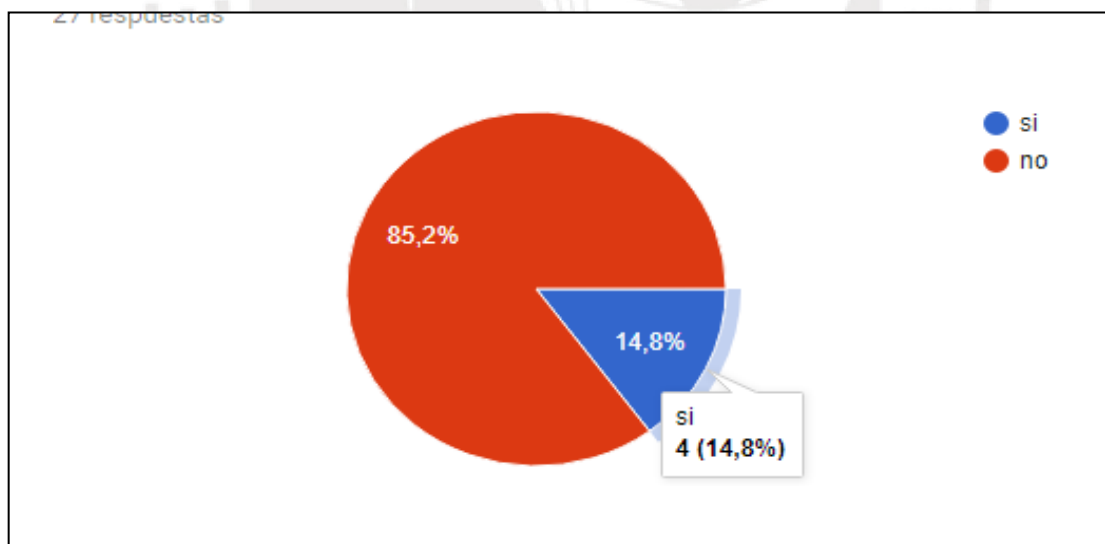
- 24 usuarios recibieron la notificación; representa el 88.9%.
- 2 usuarios no recibieron la notificación; representa el 7.4%.
- 1 usuario no recibió la notificación; representa el 3.7%.

Este punto resulta contradictorio, pues son 78 las personas que hasta la fecha se mantienen como registrados en la plataforma. Esto debido a la “presencia” de otra red más fuerte y de uso continuo como FB.

Otros resultados interesantes fueron los siguientes:

- a. A la pregunta: ¿Tuviste problemas para la inscripción en la plataforma?
- 23 personas respondieron “No” los cuales representan el 85.2%.
 - 4 personas respondieron haber tenido problemas con la inscripción en la plataforma, representando el 14.8%.

Ilustración 21: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web

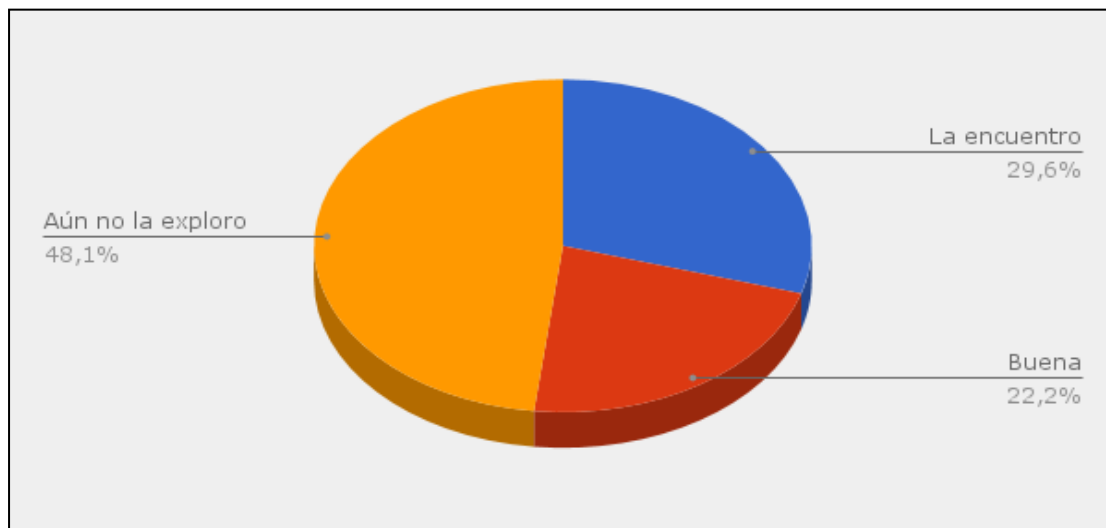


Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- octubre 2017

- b. A la pregunta: De ser positiva tu respuesta: ¿Qué tipo de problemas tuviste? Los usuarios que expresaron haber tenido problemas, refirieron las siguientes razones:
- 7.4% respondió haber tenido problemas con el registro.

- 14.8% no lo hizo por falta de tiempo.
- 3.7% no ingresó aún.

Ilustración 22: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web

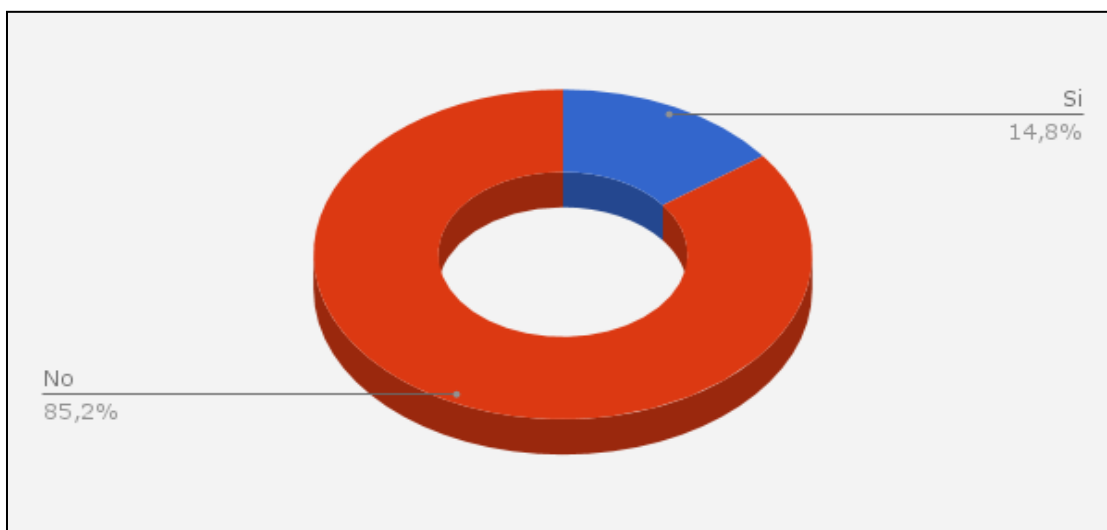


Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- Octubre 2017

- 13 personas se encuentran inscritas pero aún no la explora; lo cual representa el 48.1%
- 8 personas la encuentran interesante, ello representa al 29.6%
- 6 personas la encuentran relativamente buena; lo cual es el 22.2% de la población encuestada.

Los resultados en esta etapa exponen un desconocimiento por parte de los egresados de lo que realmente ofrecen las herramientas de la plataforma a manera de compartir las experiencias profesionales, tener a la mano la información que se está solicitando.

Ilustración 23: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web

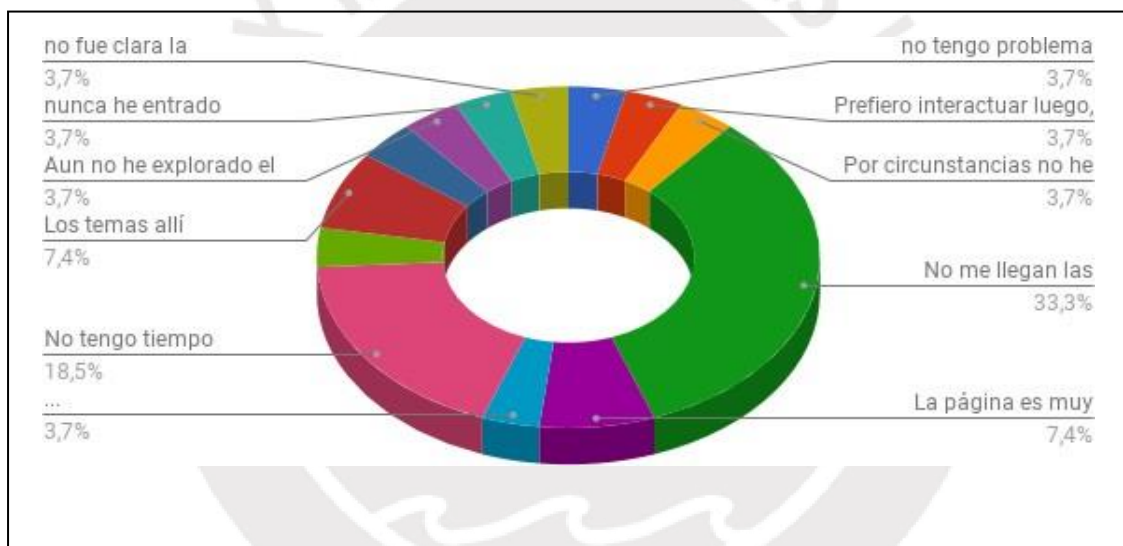


Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- octubre 2017

- 23 personas no participaron en el primer debate “HABLEMOS DE DISEÑO” lo que representa al 85.2%
- 4 personas sí participaron en el foro; representa al 14.8%

Esta pregunta intenta conocer la calidad de temas para entablar los primeros contactos, a través de la conversación sobre temas de actualidad y viendo el diseño universal, pues una de las primeras participantes que abrió el foro escribió desde Italia donde actualmente radica y mostraba su experiencia en el tema.

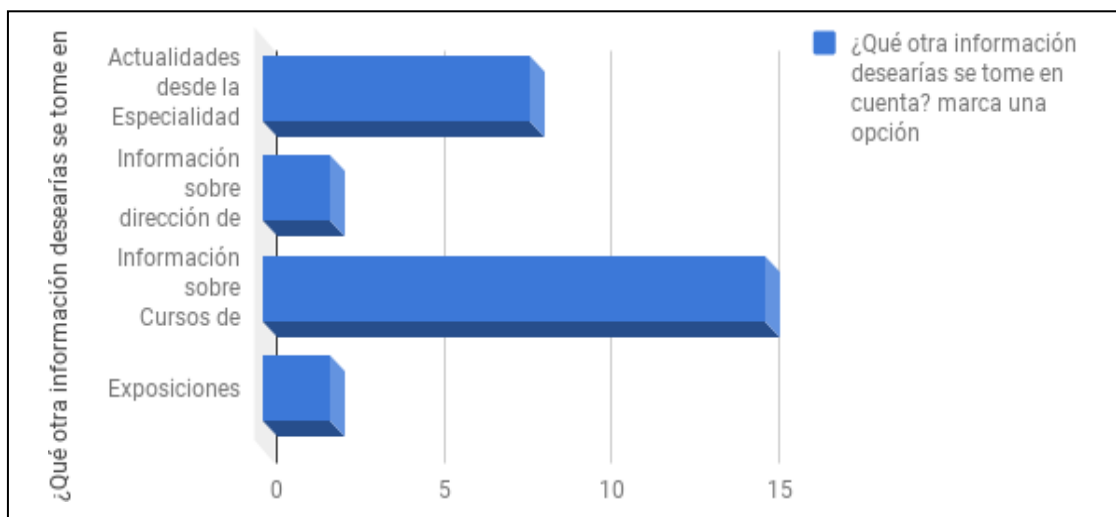
Ilustración 24: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web



Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- octubre 2017

Asimismo, una vez más, el punto problemático fue el envío de mails, pues muchos informaron no haber recibido la invitación vía mail.

Ilustración 25: Encuesta de Satisfacción sobre la Interacción con la página web



Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- octubre 2017

- 15 personas respondieron a la propuesta de comunicación sobre cursos de capacitación en la especialidad; ello representa el 55.6%.
- 8 personas desean actualidades desde la especialidad; representan el 29.6%.
- 2 personas solicitan información sobre dirección de empresas; representan el 7.4%.
- 2 personas requieren saber sobre las exposiciones que hace la especialidad sobre todo para reunir a egresados, las de fin de año y la de expositores de otros países, representan el 7.4%

Por último, se hizo una pregunta abierta para conocer más sobre la opinión de este proyecto. La pregunta fue: ¿Cuál es tu opinión sobre esta iniciativa?⁵. Por tratarse de una pregunta abierta la mayoría de encuestados respondieron favorablemente indicando que ya era hora de que se tomara una iniciativa así.

Visto el análisis de todas estas respuestas se llega a la conclusión que, efectivamente, el tiempo del Piloto fue muy corto (2 semanas) para determinar la usabilidad de la página web. Por otro lado, se tiene el conflicto con la red social de Facebook. NING es, en definitiva, una de las herramientas de la web2.0 que posibilita la creación de un entorno colaborativo, de una manera amigable, sencilla válida, fiable y efectiva. NING es manejable para el intercambio y la gestión del conocimiento de manera efectiva. El ámbito universitario y los salientes de ella son la mejor

⁵ Ver cuadro de respuestas a la pregunta ¿Cuál es tu opinión de esta iniciativa? en Anexo 2

performance para este tipo de plataformas (Trujillo, Cáceres, Hinojo, & Aznar, 2011).

Veamos seguidamente, las evidencias de la efectividad de la estrategia aplicada en la experiencia piloto.

5. Resultados alcanzados

En definitiva, el conflicto que Facebook genera es bastante notorio. El curso de móviles inteligentes (smartphones) predominante es una desventaja para NING. Por ello, daremos por válida la información recibida a manera de ver lo que es la competitividad de las redes sociales.

a. Resultados previstos e imprevistos

- Entre los resultados previstos se tiene una buena aceptación a la propuesta por parte de los egresados, de tener un espacio donde encontrar la información correcta y poder participar en debates y compartir experiencias a manera de aprendizaje.
- Entre los resultados imprevistos negativos se tiene conocer que la data brindada por la institución se encuentra totalmente desfasada en cuanto a los correos de los egresados.
- Otro resultado imprevisto negativo, ha sido que los usuarios mantienen un vínculo adictivo con la red social Facebook y que esta se encuentre tan solo a un clic de distancia; haciendo referencia a la existencia de las “apps” y los “shortcuts” que tiene y puede ser usados en los teléfonos móviles.
- Un resultado imprevisto pero favorable fue la poca participación de los egresados, algunos no llegan a comprender la interface de la página y la finalidad de ella. Es un buen resultado pues ello nos lleva a replantear algunos aspectos de la interfaz de la página.

b. Afectación de la población objetivo por los factores antes mencionados:

- La reducida participación conlleva a la casi nula interacción entre participantes; el poder intercambiar ideas, etc. Se requiere de un mayor plazo para poder recoger una mayor afluencia de público y sus observaciones.

c. Cumplimiento del cronograma y presupuesto previstos:

- Las estrategias en su mayoría se cumplieron en gran medida en la mayoría de los casos; no obstante, hubo retrasos por imprevistos que aparecieron durante el trabajo en la plataforma.
 - La demora en la respuesta de la alta dirección para continuar con el proyecto, la información brindada que no es actualizada y que conforma la base de datos de la universidad, la propia página nos cerró el acceso por falta de pago; todo ello llevó atrasos significativos.
 - En lo que respecta al presupuesto, éste fue sobreestimado pese a que fue trabajado por un profesor de la especialidad. No se requiere contratar a un ingeniero informático validar o cargar información; este requerimiento se genera a razón del desconocimiento de la tan amigable interface que ofrece Ning y en la cual es muy intuitiva la manera de proporcionar información y manejar la seguridad de la comunidad.
- d. Actores que participaron durante el desarrollo de las actividades
- Los diseñadores web, profesores y los egresados fueron los actores de mayor participación, siendo estos últimos los que interactuaron con los temas propuestos en la página de la comunidad.
- e. Tipo y eficacia de la participación de la población beneficiaria durante el desarrollo de la experiencia piloto
- Hubo participación, se evidenció especial interés por los foros.
 - Algunos egresados abrieron debates invitando a la opinión de la demás comunidad como, por ejemplo, la importancia de ser un diseñador que presente diversos atributos en una entrevista de trabajo; la posibilidad de entrar en el espacio maker que es una tendencia sobre todo en Europa, y fue desde Italia quien nos propuso dichos temas.
 - En una de las preguntas los egresados respondieron con una gran mayoría por la búsqueda e interés en las actualizaciones profesionales, este es un buen dato para poder incentivar el accionar de la página.
- f. Experiencias positivas y negativas vividas por los participantes durante la intervención
- Muchos de los participantes gustaron de la página después de que se les remitiera un nuevo video de inducción⁶, aclarando las ventajas de la página en una encuesta hecha a raíz de la poca participación.

⁶ <https://youtu.be/d8wsGAB0tto>

- Algunos participantes indicaron que no entendían la dinámica del diseño de la página (interfaz), mientras que otros simplemente no tuvieron la curiosidad por explorar los beneficios que esta plataforma brinda.
- g. Riesgos y contingencias previstos durante el diseño de la experiencia, que surgieron durante el piloto
- Surgieron contingencias, algunas de ellas no previstas durante la etapa piloto, una de ellas fue la confiabilidad de la información proporcionada por la FAD de la universidad al no contar con un directorio de egresados actualizado. Por ello, se optó por enviar la información a través de la plataforma Facebook donde actualmente solicitan la información.
 - Otra contingencia fue el soporte económico que se solicitara con anticipación a la alta dirección de la universidad privada; la demora en la respuesta tomó más tiempo de lo planeado. Por ello, la puesta en marcha se hizo con recursos propios mientras duró la etapa piloto y se mantendrá así hasta la presentación del proyecto y de ser posible hasta que se asigne a la partida presupuestaria. Este gasto a futuro está contemplado para ser parte del presupuesto ordinario de la especialidad de Diseño Industrial.
 - Una de las contingencias que no se esperaba, fueron las fallas que presentó la plataforma NING en sus herramientas; pues no todas estaba activas para trabajar incluso habiendo realizado el pago oportuno. Frente a ello, se procedió a la comunicación con la administración del área técnica de NING, dándole esta una solución después de una semana de envío de mails.



CONCLUSIONES

Hoy hablamos de una cultura de participación, aceptación de la diversidad, colaboración las cuales van a condicionar la calidad de vida y de la educación, esto es clave en el flujo de información que se va a dar a través de la comunidad. ¿Compartir y colaborar? – sí, pero no sólo en Facebook como muchos lo hacen. De acuerdo a los resultados obtenidos, esta experiencia demuestra que aún hay cierto dominio por una red que es totalmente sociable y no es educativa, a diferencia de Ning que es de acuerdo a las otras redes sociales, la que más es usada en el ambiente educativo.

Mientras que la generación actual ha crecido formándose en un ambiente rico en tecnologías de la información y de la comunicación, el sistema de educación decide promover el desarrollo de habilidades en el uso de las TIC y la creación de espacios institucionales digitales, esto hace viable una propuesta como se propone, con la creación del espacio colaborativo de la Comunidad Virtual de Diseño Industrial. Este proyecto contribuye a la formación de espacios

colaborativos en la plataforma NING, donde las comunidades permiten el intercambio de información, la formación de grupos de trabajos por similitud de temas afines, espacio donde se proporcionan los medios y herramientas que están orientadas la generación y seguimiento post-académico de cada uno de los egresados, un espacio donde se transmite conocimiento y experiencias adquiridas haciendo uso de las tecnologías que hoy en día rigen el entorno como los son las TIC. Creemos que se ha generado una herramienta muy robusta y estable que incluso permite implementar muchas más herramientas como directorios, esto debería darse en una segunda etapa del rediseño a futuro.

La creación de una red social responde a una necesidad concreta, la de conversar con otros para producir acuerdos, arreglos y consensos todo esto a nivel profesional y con carácter colaborativo; esto y más posibilita NING como una búsqueda a problemas comunes tal cual se han citado desde un inicio, mediante la búsqueda de información el intercambio de experiencias y el saber previo; todo ello con la finalidad de resolver problemas que muchos de los egresados encuentran pero que les es muchas veces difícil de resolver en el momento.

En relación a cada uno de los momentos de la experiencia piloto podemos concluir que hubo una aceptación primero por la parte docente para poder seguir apoyando a los egresados en las preguntas del día a día en lo que a tecnología y diseño de productos se refiere, además en la parte organizacional de inducción, se dieron pautas muy importantes para poder seguir la interfaz de la página web y poder manejarla en breve tiempo. Sumamos a esto una buena aceptación a la propuesta por parte de los egresados, de tener un espacio donde encontrar la información correcta y poder participar en debates y compartir experiencias.

En un segundo momento, la organización de la página para egresados de la especialidad de Diseño Industrial obedeció a una orientación hacia la gestión y la creación del conocimiento a través de experiencias en el trabajo colaborativo, en el marco de una comunidad virtual. Debemos ver esta propuesta como un modelo de interacción entre profesores y egresados al mismo tiempo que una nueva forma de comunicación educativa donde prima el aprendizaje activo e interactivo en frecuencias de tiempo, prima además la investigación y la resolución de problemas en los cuales el usuario objetivo (egresado) se sienta o encuentre; dos aspectos contribuyeron al desarrollo de todo este proyecto y fue no solo la problemática que encontraban estos egresados al tener vacíos en su formación sino también buscar el rendimiento y la satisfacción hacia la experiencia educativa por parte de ellos.

Algunos resultados fueron no del todo esperados ya que no contábamos en un inicio con una data real; un problema de la propia institución, el hecho de mantener la adicción con el Facebook para algunos es por la facilidad en la que se da la red al tener shortcuts para hacer el ingreso de manera muy rápida, para lo cual NING debería creemos tener una solución paralela.

La propuesta aporta diversos beneficios. A través de hechos acontecidos, experiencias, se propone nuevas temáticas interesantes para cada grupo de diseñadores, se establece contacto entre generaciones, se propicia mayor interacción humana a través de ordenadores y, lo más importante, es que la universidad se verá retribuida de manera especial al contar con el feed forward (retroalimentación a futuro). Asimismo, para la futura formación de diseñadores que aún están en las aulas, qué mejor para una especialidad que conocer la trayectoria de los egresados para que estos mismos sean los que comuniquen sus carencias a través de discursos y ejemplos, aprenderemos de otros los cuales están en diversas partes del mundo; pero tan solo a un clic de distancia gracias a las TIC. La existencia de comunidades virtuales de profesionales para el intercambio de experiencias lleva además a sociabilizar el intercambio personal.

Finalmente, este modelo de página web interactiva permite cumplir con los objetivos planteados, la dispersión de la información ya no será la que se apreció en algún momento, pues favorece el acercamiento entre la Institución y los egresados de la carrera de Diseño Industrial en la FAD y sobre todo a la solución de los problemas que encontrarán a futuro en su desempeño profesional.

RECOMENDACIONES

Veo necesaria la creación de redes sociales y comunidades virtuales como entornos educativos virtuales, de manera que el egresado de nivel superior o el profesional que esté inmerso en el mundo del diseño, pueda a través de ellas crear sus propias redes y aprendizajes de manera eficaz. Es bueno reflexionar y compartir; la educación no termina siempre se sigue aprendiendo fuera de las aulas.

La creación de este tipo de comunidades se basan en la comunicación del conocimiento y la relación con personas de intereses en común, este tipo de trabajo fomentará la toma de conciencia en cuanto a normas de convivencia y construcción de entornos personales lo cual NING permite. Este es un proyecto que sugiero replicarlo a manera de trascender la salida de estudiantes y recibir la información para mejoras en la educación. Aprovechar esta era de conocimiento a través de la red tanto para estudios de grado o posgrado y/o comunidades que sigan después de las aulas.

De acuerdo a lo trabajado durante este corto tiempo con el desarrollo de una página web

en una plataforma totalmente intuitiva y ad hoc para el contexto formativo, consideramos que no sólo se puede mejorar sino, además, se puede contemplar el crear un acceso directo a manera de short cut para los smartphones y ordenadores. Es recomendable e imprescindible la inducción a los docentes que fungirán como administradores de la página web a fin de poder aclarar situaciones que se den en el uso de la plataforma.

La forma de evaluar el avance de este tipo de proyectos sería a través de check list y de encuestas virtuales, las cuales irán dejando no sólo una data cuantitativa – que no deja de ser importante - como la cualitativa que se recoja después de cada encuesta. Ir testeando los resultados y tener las heurísticas muy claras son recomendables para que todo sea beneficioso al usuario.

Asimismo, el tiempo de validación por lo menos debería de ser de un año de duración. Toma tiempo formar una comunidad virtual más cuando no hay una “obligación” de por medio - hago mención a premios o notas por registro - sino simplemente formar una comunidad de pensadores colaboradores con necesidades afines.

Es preciso ser flexibles y abiertos a las necesidades y desafíos de una educación innovadora (bajo las premisas de un aprendizaje colaborativo, participativo y dialógico) con la única finalidad de seguir enseñando a los estudiantes de las universidades, considerados para muchos como nativos digitales (Prensky, 2001).

BIBLIOGRAFÍA

- Abras, C., Maloney-Krichman, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. . Thousand Oaks: Sage Publications, 37(4), 445-456.
- Ageel, M. (2011). The ICT proficiencies of university teachers en Saudi Arabia: A case study to identify challenges and encouragements. In M. Ageel, The ICT proficiencies of university teachers en Saudi Arabia: A case study to identify challenges and encouragements (pp. 55-60). Hummingbird-UK: eprints.soton.ac.uk.
- Alonso, F., López, G., Manrique, D., & Viñes, J. (2008). Learning objects, learning objectives and learning design. Innovations in education and teaching international, Vol 45 nro. 4., 389-400.
- Amorocho, Y., Gómez, L., & Andrade, H. (2010). De las redes sociales a las comunidades de práctica en el ámbito educativo. Revista de educación en ingeniería.

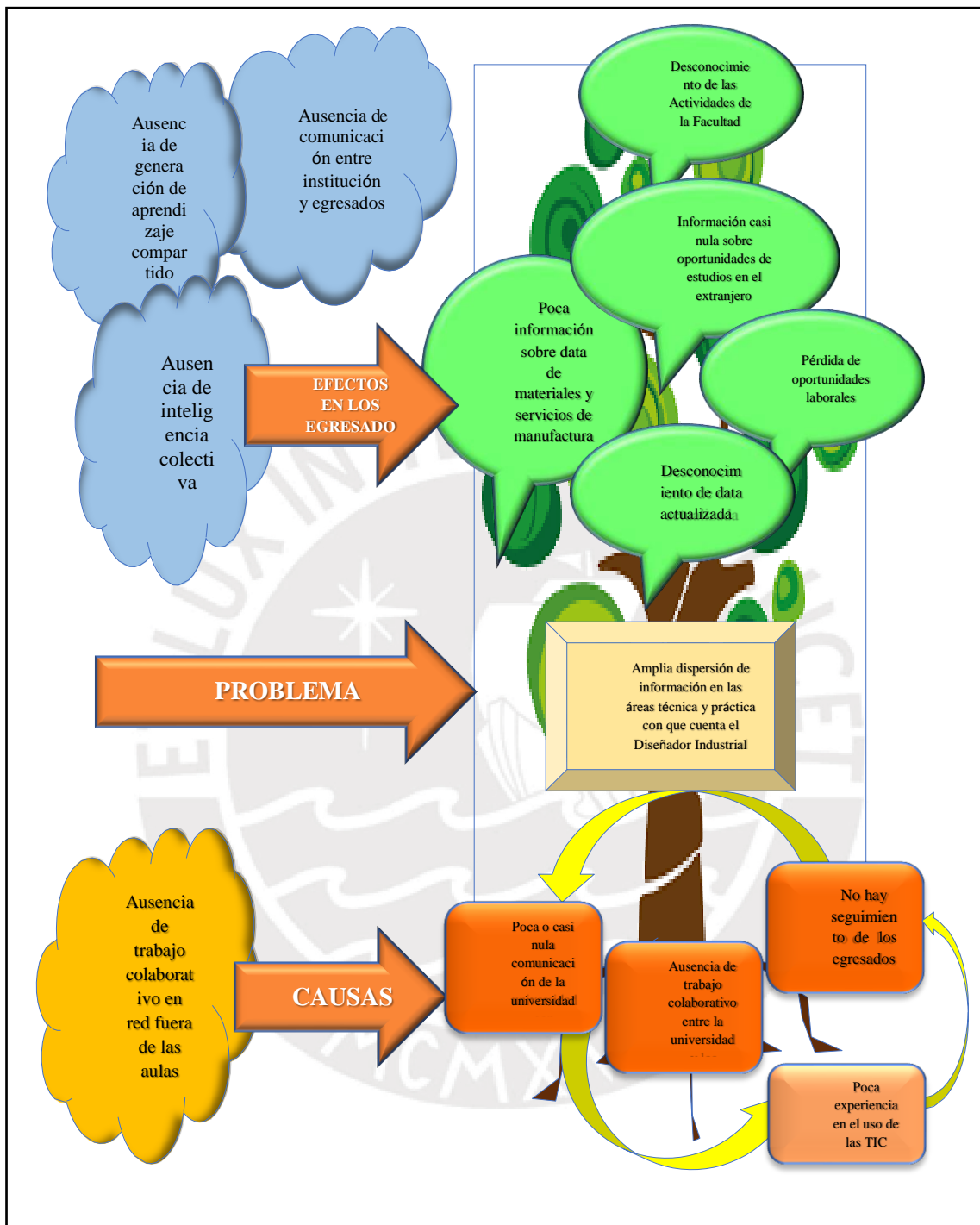
- Area, M. (2008). Las redes sociales en Internet como espacios para la formación del profesorado.. *Razón y palabra*, vol. 13, no 63.
- Blanco, R., & Messina, G. (2000). Estado del arte sobre las innovaciones educativas en América Latina. Colombia, Convenio Andrés Bello. Colombia: UNESCO.
- Carbonell, M., & Caatasús, M. (2012). Diseño y desarrollo de un entorno de aprendizaje colaborativo basado en la Web 2.0.. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 11(1), 83-94., 83-94.
- Chunga, G. (2016). *Uso académico de las redes sociales: análisis comparativo entre estudiantes y profesores de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo* (Tesis de doctorado, Universidad de Málaga, España). Recuperado de <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/11446>
- Cosude. (2002). La evaluación en la Cooperación al Desarrollo: Serie de medidas de apoyo para la Planificación, Evaluación y Realización (PMER). En C. A. cooperación. Berna.
- De Haro, J. (2010). Redes sociales en educación. Educar para la comunicación y la cooperación social. *Educar para la comunicación y la cooperación social*, 203-216.
- Duplaá, E., & Talaat, N. (2011). Connectivisme et formation en ligne. . *Distances et savoirs*, 9(4), 541-564.
- Espuny, C., Gonzáles, J., Lleixa, M., & Gisbert, M. (2011). Actitudes y expectativas del uso educativo de las redes sociales en los alumnos universitarios. *Revista de Universidad y Sociedad del*, 171-185.
- Farfán Gonzáles, J. (2013). Capital social y redes sociales digitales: análisis de la red social MuyPR perteneciente a la plataforma NING. RUTA:. *Revista universitària de treballs acadèmics*, (5), 1-30.
- Gámez, A., Hernández, F., & Sancho, J. (2005). Las competencias profesionales del formador: una visión desde la formación continua. Octaedro.
- García, J. (2010). Utilización didáctica de redes sociales tipo Ning. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia* 18 , 1-6.
- Gros, B., & Adrian, M. (2004). Estudio sobre el uso de los foros virtuales para favorecer las actividades colaborativas en la enseñanza superior. España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hargreaves, A. (2008). Hargreaves, Andy Fink. El liderazgo sostenible: siete principios para el liderazgo en centros educativos innovadores. No. Sirsi). Madrid.

- Imbernón, F. (1999). IMBERNÓN, Francisco. Responsabilidad social, profesionalidad y formación inicial en la docencia universitaria. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, vol. 34, 123-132.
- Imbernón, F., Silva, P., & Gúzman, C. (2011). Competencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje virtual y semipresencial. *Comunicar*, 107-114.
- Levis, D. (2011). LEVIS, Diego. Redes educativas 2.1 Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal* vol. 8, no 1., 7-24.
- Levis, D. (2011). Redes educativas 2.1 Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 8(1).
- Llorens, F., & Planas, N. (2011). Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea RUSC. *Universities and Knowledge Society Journal*,.
- Marcelo, C. (2013). Las tecnologías para la innovación y la práctica docente. *Revista Brasileira de Educacao*, 18 (52).
- Mejía, N. (2011). ¿ Cómo ven los docentes las TIC? percepciones, uso y apropiación de TIC en los docentes de la Facultad de Comunicaciones. Recuperado de http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/pluginfile.php/4142/mod_resource/content/0/resultados/percepcion_de_tic_en_docentes_nmh.pdf.
- Mcmillan, D., & Chavis, D. (1986). Sense of community: A definition and theory. *Journal of community psychology*, . *Journal of community psychology*, 14(1), 6-23.
- Milburn, J. (2013). Monitoreo y Evaluación de Proyectos.
- Mills, L., Gerald, K., & Khaddage, F. (2014). Information Seeking, Information Sharing, and going mobile: Three bridges to informal learning. En *Information Seeking, Information Sharing, and going mobile: Three bridges to informal learning* (págs. 324-334).
- More, D., & Galofré, M. (2007). Diseño Centrado en el Usuario en Entornos Virtuales de Aprendizaje, de la Usabilidad a la Experiencia del Estudiante. . SPDECE.
- Nakano , T. (2014). Integración y gobernanza de las TIC en las universidades: análisis situacional de la PUCP. Integración y gobernanza de las TIC en las universidades: análisis situacional de la PUCP. Lima, Lima, Perú: PUCP.

- Naso, F., Balbi, M., Di Grazia, N., & Peri, J. (2012). La importancia de las redes sociales en el ámbito educativo. Argentina: VII Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología.
- Omart, E., & Navés, A. (2014). El uso de redes sociales como soporte educativo. CPU. Revista de investigación educativa (18), 172-181.
- Papi, C. (2015). Digital Spaces: Between Educational Tools and Student Uses. Recuperado el 22 de Noviembre de 2017, de <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.1110>
- Planas, N., & Llorens, F. (2010). Facebook's Potential for Collaborative e-Learning. Revista de Universidad, Sociedad del Conocimiento, 197-210.
- PNUD. (2009). Manual de planificación, seguimiento y evaluación de los resultados de desarrollo.
- PUCP-DAA. (Agosto de 2016). Modelo educativo PUCP. Recuperado el 22 de noviembre de 2017, de Modelo educativo pucp - Pontificia universidad católica del Perú: <http://files.pucp.edu.pe/homepucp/uploads/2016/08/17165513/modelo-educativo.pdf>
- Real García, J. (2010). Utilización didáctica de redes sociales tipo Ning. . DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, (18), 1-6.
- Rebollo Catalán, M., García, R., Buzón, O., & Barragán, R. (2013). Las comunidades virtuales como potencial pedagógico para el aprendizaje colaborativo a través de las TIC. Enseñanza and teaching.
- Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. . Islas Baleares- España: Bordón.
- Sánchez, J. (2002). Integración curricular de las TICs: conceptos e ideas. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- Sans, A. (2008). Las redes sociales como herramientas para el aprendizaje colaborativo: Una experiencia con facebook. RE Presentaciones, Periodismo, Comunicación y Sociedad, 10.
- Scagnoli, N. (2005). Estrategias para motivar el aprendizaje colaborativo en cursos a distancia. USA: University of Illinois.
- Suarez, G. (2015). Guía del participante. En P. U. Perú, Maestría en Integración e Innovación Educativa de las TIC: Guía del participante. Lima.
- Tortello Jiménez, C. (2016). Actitudes e Intereses de Formación de los Docentes, con Respecto al Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Ámbito Educativo.

- Trech, M., Rogovsky, C., Caramés, I., & Lamberti, A. (2014). Gestión de comunidades de práctica en línea de graduados universitarios: la experiencia de la Red de graduados del PENT Flacso. . Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación, 13-14.
- Túnez, M., & García, J. (2012). Las redes sociales como entorno docente: análisis del uso de Facebook en la docencia universitaria. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 77-92.
- Umek, L., Aristovnic, A., Tomazevic, N., & Kersic, D. (2015). Analysis of Selected Aspects of Students' Performance and Satisfaction in a Moodle-Based E-Learning System Environment. Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education 11 (6).
- Vaillant, D., & Marcelo, C. (2012). Ensinando a ensinar: as quatro etapas de uma aprendizagem. Curitiba.
- Vallejos Mamani, E. B. (2013). El impacto de la implementación de las TIC en la Evaluación del Desempeño Laboral del docente universitario: Estudio de casos del uso del PAIDEIA por los docentes de la FGAD-PUCP en el periodo 2010-2011. Recuperado de:
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4989/VALLEJOS_MAMANI_ELIZABETH_IMPACTO_PAIDEIA.pdf?sequence=1

ANEXO A: Árbol del problema



Fuente: Elaboración Propia

Árbol del problema: técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican. El tronco del árbol es el problema central, las raíces son las causas y la copa los efectos

ANEXO B: Encuesta realizada a un grupo de egresados de diseño industrial para validar el uso del piloto ning

COMUNIDAD VIRTUAL DI PUCP

Estimados colegas; esta es una encuesta la cual va ayudarme a reforzar mi teoría en la creación de una comunidad que nos mantenga unidos e informados fuera de la universidad y desde la universidad, espero me apoyes respondiendo esta breve encuesta.

Tu dirección de correo electrónico (mdiez@pucp.pe) se registrará cuando envíes este formulario, ¿No es tuya la cuenta mdiez? [Cerrar sesión](#)

**Obligatorio*

1. 1- ¿Cuántos años tienes?

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Opción 1
- ☐ 27-29
- ☐ 30 - 35
- ☐ 36-40
- ☐ 41-45
- ☐ 45-50
- ☐ 55-60
- ☐ más de 60 años

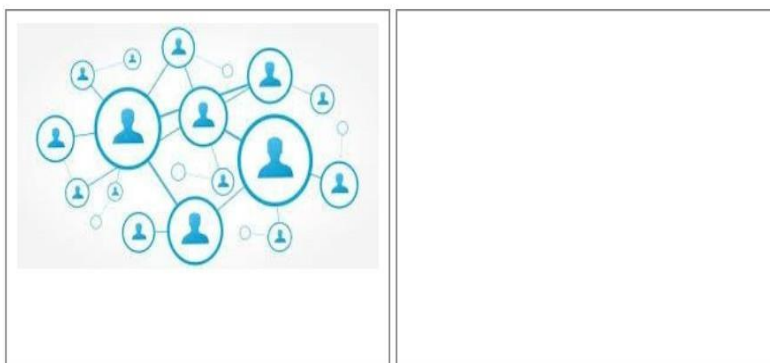
2. 2-¿Cuándo egresaste? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ 1989
- ☐ 1990
- ☐ 1991
- ☐ 1992
- ☐ 1993
- ☐ 1994
- ☐ 1995
- ☐ 1996
- ☐ 1997
- ☐ 1998
- ☐ 1999
- ☐ 2000
- ☐ 2001
- ☐ 2002
- ☐ 2003
- ☐ 2004
- ☐ 2005
- ☐ 2006
- ☐ 2007
- ☐ 2008
- ☐ 2009
- ☐ 2010
- ☐ 2011
- ☐ 2012
- ☐ 2013
- ☐ 2014
- ☐ 2015
- ☐ 2016
- ☐ Opción 29

3. 3 -Actualmente ¿eres miembro de alguna comunidad virtual? *

Selecciona todos los que correspondan.



☐ Sí

☐ No

4. 4-Si contestaste si que red es la que más usas para estar en contacto con la comunidad? *



Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Windows live messenger
- ☐ Twitter
- ☐ LinkedIn
- ☐ Whatsapp
- ☐ Youtube
- ☐ Facebook
- ☐ OTRAS

5. 5- El uso que les das es : *

Marca solo un óvalo.

- ☐ social
- ☐ profesional
- ☐ familiar

6. 6 - Cuando buscas información referente a tu carrera o trabajo ¿cómo lo haces? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Opción 1

7. 7- ¿Cuándo tienes dudas acerca de tu carrera o proyectos que estés desarrollando donde acudes

Marca solo un óvalo.

- ☐ Bibliotecas / repositorios
- ☐ Revistas indizadas
- ☐ Páginas de Diseño
- ☐ otros

8. 8- ¿Qué problemas tienes con frecuencia cuando acudes a las redes sociales a preguntar? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ pregunto sobre materiales
- ☐ pregunto sobre proveedores
- ☐ pregunto sobre servicios
- ☐ pregunto si es posible trabajar con la propuesta

9. 9- ¿Tus preguntas o solicitudes son resueltas? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Sí
- ☐ A veces
- ☐ No

10. 10- ¿Cuánto tiempo te toma en resolver tus dudas? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ horas
- ☐ días
- ☐ semanas
- ☐ meses

11. 11- ¿Estás de acuerdo con la creación de una plataforma manejada desde la universidad, donde encuentres datos e información relevante para tu profesión? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ sí
- ☐ no

12. 12- ¿Qué recursos te gustaría tuviera esta plataforma? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Chat
- ☐ Noticias actuales
- ☐ Dar a conocer nuevos cursos
- ☐ Eventos, Exposiciones, Seminarios
- ☐ Información Técnica de materiales (Data Sheet)
- ☐ Libros
- ☐ Bolsa de trabajo
- ☐ Apps para Diseño
- ☐ Foros
- ☐ Blogs
- ☐ links de páginas de diseño en el mundo
- ☐ Oportunidades de estudio en el exterior
- ☐ Suscripción a revistas de diseño
- ☐ newsletter

13. 13- ¿Cuál es tu opinión acerca de esta iniciativa de ayuda y conexión permanente desde la universidad totalmente gratis donde serás parte de la familia de diseñadores pucp? *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ me agrada
- ☐ no me agrada
- ☐ ya era hora

Empieza este formulario.

Gracias

Con la tecnología de
 Google Forms



ANEXO C: Lista de verificación de la experiencia piloto (Check List)

- ¿De qué manera ayudó la caracterización de la realidad al desarrollo de la intervención y a la atención de las necesidades de los destinatarios de la experiencia?
- ¿Qué factores externos o contextuales de los que fueron explorados al realizar la caracterización de la realidad, han constituido obstáculos para el desarrollo de la intervención? ¿De qué manera han afectado los resultados de esta?
- ¿Cuáles fueron los actores externos y los grupos de influencia más relevantes?, ¿Qué intereses y motivaciones de esos grupos fueron atendidos durante la intervención y en qué medida lo fueron?
- ¿De qué manera las estrategias y actividades aplicadas respondieron a las expectativas de los destinatarios?
- ¿En qué medida la intervención constituyó una propuesta novedosa que respondió a la diversidad, necesidades y demandas socioeducativas de los destinatarios y del contexto?
- ¿De qué manera la intervención ha sido suficiente y necesaria para dar solución, aunque sea parcial, al problema educativo que se pretende atender?
- ¿Qué tan beneficiosa fue la intervención para la población objetivo?

ANEXO D: Formulario de encuesta *on line* aplicado para evaluar la experiencia piloto

4/11/2017

RED DE DISEÑO INDUSTRIAL Ning

RED DE DISEÑO INDUSTRIAL Ning

Este formulario tiene como objetivo estudiar la poca participación de los participantes inscritos en la página que agrupa a una comunidad de egresados de la especialidad de Diseño Industrial; fuera de ello destacar la funcionalidad de la plataforma NING para este objetivo " creación de la comunidad de egresados de Diseño Industrial PUC" .

***Obligatorio**

- 1. Recibiste una invitación enviada desde la administración de la página de la Red de Diseño Ning? ***
Marca solo un óvalo.
☐ sí
☐ no
☐ Otro: _____
- 2. Tuviste problemas para la inscripción en la Plataforma? ***
Marca solo un óvalo.
☐ sí
☐ no
- 3. De ser positiva tu respuesta: ¿Qué tipo de problemas tuviste? ***
Marca solo un óvalo.
☐ No acepta ingresar mi correo
☐ No podía inscribirme porque no entendía la interfase
☐ No tuve tiempo de completar
☐ Me pidió inscripción con un monto.
☐ Otro: _____
- 4. De no haber tenido problemas, ¿que te pareció la información que allí se está presentando? ***
Marca solo un óvalo.
☐ Buena
☐ Aún no la exploro
☐ La encuentro interesante
- 5. A la fecha haz tenido participación sobre los temas de debate? ***
Marca solo un óvalo.
☐ Sí
☐ No

6. Si tu respuesta es no; ¿a qué se debe tu ausentismo? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ La página es muy complicada
- ☐ No tengo tiempo
- ☐ No me llegan las notificaciones.
- ☐ Los temas allí presentados no me agradan
- ☐ Otro: _____

7. Sabías que puedes tener tu propia página desde esa plataforma y publicar tus trabajos, e información que tu creas conveniente ? serán sólo vistos por los que tu elijas. *

Marca solo un óvalo.

- ☐ No lo sabía
- ☐ Sí lo sabía

8. ¿Qué otra página de diseño visitas a seguido para encontrar información ?

Marca solo un óvalo.

- ☐ designboom.com
- ☐ core77.com
- ☐ dexigner.com
- ☐ smashingmagazine.com
- ☐ yankodesign.com

9. ¿Qué otra información desearías se tome en cuenta? marca una opción *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Información sobre dirección de servicios
- ☐ Información sobre Cursos de actualización
- ☐ Información sobre cómo graduarnos
- ☐ Exposiciones
- ☐ Actualidades desde la Especialidad

10. ¿Cuál es tu opinión de esta iniciativa? *

ANEXO E: Resultados de la encuesta en línea



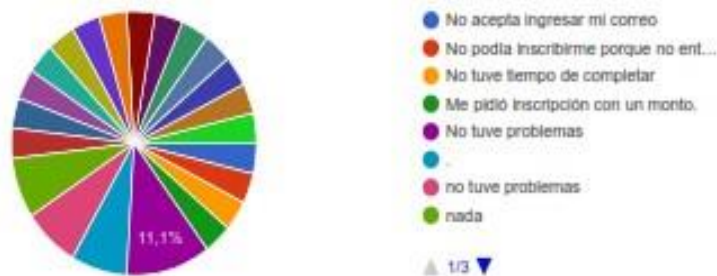
5/11/2017

RED DE DISEÑO INDUSTRIAL Ning - Formularios de Google



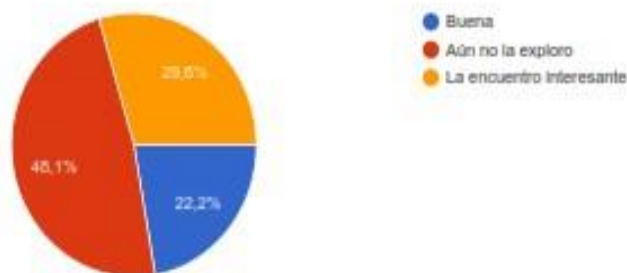
De ser positiva tu respuesta: ¿Qué tipo de problemas tuviste?

27 respuestas



De no haber tenido problemas, ¿que te pareció la información que allí se está presentando-?

27 respuestas



A la fecha haz tenido participación sobre los temas de debate?

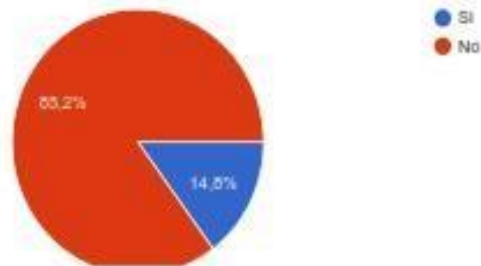
27 respuestas

https://docs.google.com/forms/d/1jMx8HMaK_zU2BSZB0ppqXQ0M7mrR6ad8mg_m6APgJE8/edit#responses

2/6

5/11/2017

RED DE DISEÑO INDUSTRIAL Ning - Formularios de Google



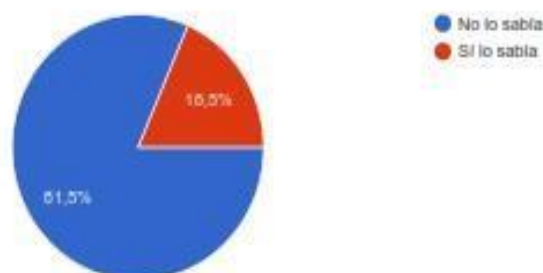
Si tu respuesta es no, ¿ a qué se debe tu ausentismo?

27 respuestas



Sabías que puedes tener tu propia página desde esa plataforma y publicar tus trabajos, e información que tu creas conveniente ? serán sólo vistos por los que tu elijas.

27 respuestas

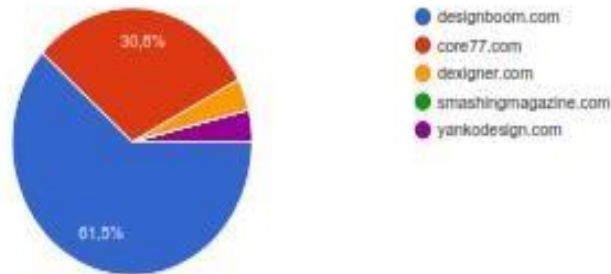


https://docs.google.com/forms/d/1jMx8HMak_zU2BSZB0ppqX0M7mrR6ad8mg_m6APgJE8/edit#responses

3/6

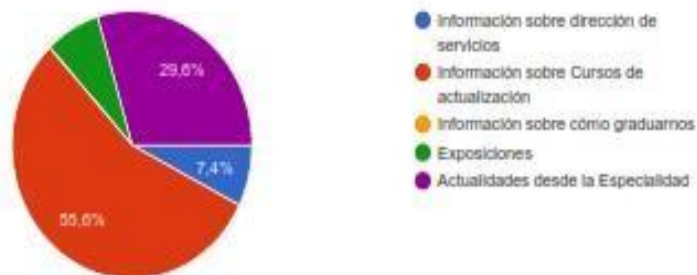
¿Qué otra página de diseño visitas a seguido para encontrar información

26 respuestas



¿Qué otra información desearías se tome en cuenta? marca una opción

27 respuestas



¿Cuál es tu opinión de esta iniciativa?

27 respuestas

Excelente (2)

Me parece una buena iniciativa

Buena iniciativa para integrar a la comunidad de diseñadores industriales

Me parece interesante y se presta para poder intercambiar y apoyar a los demás diseñadores.

Me parece una buena iniciativa, creo que con algunas actividades /campañas de acercamiento podría tener más éxito.

Ya era hora, Mila eres una brava

Muy interesante, debería tener mayor presencia por otras vías de comunicación. Si bien es un grupo cerrado, buscar la forma de que los temas del grupo sean visibles para sus integrantes de manera constante.

Interesante. El acceso a la página debe ser más fluido. Tal vez mayor promoción de la página. Actualmente hay muchísimas páginas de diseñadores industriales y me llega a confundir cual es el oficial.

Necesaria.

Espero que los demás participen activamente.

Hay dos preguntas que no se pueden dejar sin responder porque el envío se bloquea

"De ser positiva tu respuesta: ¿Qué tipo de problemas tuviste? *

"Si tu respuesta es no; ¿ a qué se debe tu ausentismo?"

Muy buena iniciativa. En mi opinión, algo que podría mejorar la experiencia de uso del blog sería trabajar a más detalle la arquitectura de la página web, mejorar la navegabilidad e interface, mejorar todo contenido visual y crear temas comunes / grupos en los que los usuarios puedan interactuar, como por ejemplo, diseñadores trabajando en disciplinas similares, viviendo en el mismo país o con planes de incursionar en nuevas áreas.

La perseverancia la convertirá en muy buena.

Nota: tuve que marcar que visito una página de diseño de las mencionadas aunque no lo hago para que la encuesta pueda enviarse.

No he accedido

Sobre la pregunta ¿Qué otra página de diseño visitas a seguido para encontrar información * -> no visito ninguna de esas páginas, no me permitía grabar sin colocar respuesta.

.

Me parece una buena iniciativa conectar a todos los diseñadores industriales del Perú. Pero considero que la pag.web es muy enredada, no encuentro la información fácilmente. Visualmente hay mucha información (texto) a la vez y no provoca leerlo.

muy buena

Me encanta y me gustaría que se proyecte también en grupos en redes y hacer algo así como páginas en behance. También deberían darse charlas virtuales de diferentes temas y en vivo por redes. Éxitos!!

Me parece una iniciativa integradora, muy buen proyecto

Es interesante contar con esta plataforma

Me parece buena, pero siento que es muy cerrada. Sería más interesante si pudiese haber interacción con personas que vienen de otras carreras y ver de qué formas puede relacionarse el diseño con otros rubros acá en Lima.

Interesante aún no está claro que encuentro ahí

Incrementará a sinergia entre las actividades profesionales realizadas por los miembros, incentivando el intercambio de experiencias y servicios.

Me encanta, pero también me gustaría poder ver todas las alternativas, además del curso de titulación, para poder obtener mi título. Tengo entendido que hay un par de modalidades más que la facultad debería promocionar y generar que más ex-alumnos obtengan su título sin tener que pagar un monto tan alto por el curso.

Muchísimas gracias por esta iniciativa!!

Un abrazo!

Me parece una buena iniciativa, sin embargo nunca había escuchado de la página y no recuerdo que me haya llegado una invitación para participar. Tal vez precisamente por no haber tenido conocimiento de esta plataforma no le presté atención al mail de invitación. Pido mil disculpas, si me llega otro mail aceptaré la invitación

Interesante aunque poco clara en su utilidad

Buena, que sea una página fácil de entender y te permita estar actualizado en todos los campos del diseño. Me gustaría poder encontrar una biblioteca digital donde pueda descargar libros, revistas, tesis, etc

me encanta. creo que debería haber un video tutorial simple de todas las cosas que se pueden hacer en la plataforma. y crear eventos que se nos envíen a todos por mail para estar enterados de todo lo que sucede

ANEXO F: Formulario de encuesta *on line* aplicado para evaluar la experiencia piloto

Pregunta abierta 1: ¿Cuál es tu opinión de esta iniciativa?

Aspecto positivo	Aspecto negativo	Aspecto controversial
Excelente	Interesante aún no está claro que encuentro ahí	Me parece buena, pero siento que es muy cerrada. Sería más interesante si pudiese haber interacción con personas que vienen de otras carreras y ver de qué formas puede relacionarse el diseño con otros rubros acá en Lima.
Me parece una buena iniciativa	Interesante aunque poco clara en su utilidad	Incrementará la sinergia entre las actividades profesionales realizadas por los miembros, incentivando el intercambio de experiencias y servicios.
Buena iniciativa para integrar a la comunidad de diseñadores industriales	Me parece una buena iniciativa, sin embargo nunca había escuchado de la página y no recuerdo que	Me encanta, pero también me gustaría poder ver todas las alternativas, además

	<p>me haya llegado una invitación para participar. Tal vez precisamente por no haber tenido conocimiento de esta plataforma no le presté atención al mail de invitación. Pido mil disculpas, si me llega otro mail aceptaré la invitación</p>	<p>del curso de titulación, para poder obtener mi título. Tengo entendido que hay un par de modalidades más que la facultad debería promocionar y generar que más ex-alumnos obtengan su título sin tener que pagar un monto tan alto por el curso.</p>
<p>Me parece interesante y se presta para poder intercambiar y apoyar a los demás diseñadores.</p>		
<p>Me parece una buena iniciativa, creo que con algunas actividades /campañas de acercamiento podría tener más éxito.</p>		
<p>Muy interesante, debería tener mayor presencia por otras vías de comunicación. Si bien es un grupo cerrado, buscar la forma de que los temas del grupo sean visibles para sus integrantes de manera constante.</p>		
<p>Interesante.</p>	<p>El acceso a la página debe</p>	<p>Actualmente hay</p>

	ser más fluido. Tal vez mayor promoción de la página.	muchísimas páginas de diseñadores industriales y me llega a confundir cual es el oficial.
Espero que los demás participen activamente.		
Necesaria.		
Muy buena iniciativa. En mi opinión, algo que podría mejorar la experiencia de uso del blog sería trabajar a más detalle la arquitectura de la página web, mejorar la navegabilidad e interface, mejorar todo contenido visual y crear temas comunes / grupos en los que los usuarios puedan interactuar, como por ejemplo, diseñadores trabajando en disciplinas similares, viviendo en el mismo país o con planes de incursionar en nuevas áreas.		
La perseverancia la convertirá en muy buena.		
Me parece una buena iniciativa conectar a todos	Pero considero que la página web es muy	

los diseñadores industriales del Perú.	enredada, no encuentro la información fácilmente. Visualmente hay mucha información (texto) a la vez y no provoca leerlo.	
Me encanta y me gustaría que se proyecte también en grupos en redes y hacer algo así como páginas en behance. Éxitos!		También deberían darse charlas virtuales de diferentes temas y en vivo por redes
Me parece una iniciativa integradora, muy buen proyecto		
Muy buena		
Es interesante contar con esta plataforma		
Muchísimas gracias por esta iniciativa! Un abrazo!		
Buena, que sea una página fácil de entender y te permita estar actualizado en todos los campos del diseño. Me gustaría poder encontrar una biblioteca digital donde pueda descargar libros, revistas , tesis , etc.		

<p>Me encanta. Creo que debería haber un video tutorial simple de todas las cosas que se pueden hacer en la plataforma. y crear eventos que se nos envíen a todos por mail para estar enterados de todo lo que sucede</p>		
---	--	--

Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- octubre 2017



ANEXO G: Interpretación de la encuesta virtual sobre el manejo de la página web de la comunidad de egresados

Cantidad de alumnos	Aspecto positivo	Aspecto Negativo	Aspecto Controversia 1
2 = 7.4%	No tengo problema	-	-
1 = 3.7%	-	-	Prefiero interactuar luego, cuando la plataforma sea un poco más activa, para tener una perspectiva general de la comunidad y participar con mayor confianza
1 = 3.7%	Por circunstancias no he podido dar el tiempo para revisarlo, sin embargo lo veo muy útil como para proponer temas de interés común.	-	-

9 = 33.3%		No me llegan las notificaciones	
5 = 18.5%	-	-	No tengo tiempo
1 = 3.7%	-	-	Simplemente no he intervenido
2 = 7.4%	-	Los temas allí presentados no me agradan	-
1 = 3.7%	-	No veo temas propuestos y me pierdo en la página	-
1 = 3.7%	-	-	Aún no he explorado el ambiente
1 = 3.7%	-	No fue clara la presentación de la plataforma	-
1 = 3.7%			Nunca he entrado

Fuente: Encuesta aplicada a usuarios potenciales- octubre 2017